

Der offizielle Nintendo Spieleberater

# MYSTIC QUEST LEGEND™

**Nintendo**®



DER WEG DURCH DIE PHANTASTISCHE ROLLENSPIEL-WELT DES **SUPER NINTENDO**

## ZUR BEACHTUNG

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

HINWEIS: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Nintendo Entertainment System Spielkassette „Mystic Quest Legend“ entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung mit integriertem Spieleberater gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Buch für späteres Nachschlagen auf.

### HINWEIS:

Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.



*Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.*

### WARNUNG!

Bitte vor dem Spielen mit dem NES, Super Nintendo oder Game Boy lesen!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf den NES-, den Super Nintendo™ und den Game Boy™-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt, bevor Sie ein Videospiele spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospiele auftreten: Verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

MYSTIC QUEST LEGEND IS A TRADEMARK OF SQUARE CO., LTD.  
© 1992, 1993 SQUARE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
LICENSED FROM SQUARE CO., LTD. TO NINTENDO CO., LTD.



# MYSTIC QUEST LEGEND

## INHALT

- Die Legende** ..... 2
- Das Abenteuer beginnt** ..... 4
- Wertvolle Gegenstände** ..... 13
- Mächtige Zaubersprüche** ..... 14
- Starke Waffen** ..... 15
- Schützende Rüstungen** ..... 16
- Hilfreiche Freunde** ..... 17
- Umfangreiche Weltkarte** ..... 18
- Gefährliche Gegner** ..... 20
- Das Abenteuer** ..... 21



*Willkommen im ersten Rollenspielabenteuer auf dem Super Nintendo Entertainment System. Bei einem Rollenspiel läuft alles etwas anders als Du es von den anderen Videospielen her kennst. Doch diese Spielanleitung mit ausführlichem Spielberater wird Dich sicher durch alle Abenteuer steuern. Laß Dich in eine neue Videospield Welt entführen - in die Welt der „Mystic Quest Legend“.*

## IMPRESSUM

<b>Herausgeber:</b> Nintendo GbR	<b>Art Director:</b> Seiji Seto
<b>Übersetzer:</b> Ron S. Lohr	<b>Concept &amp; Design:</b> Koichi Akaboshi, Andy Landolt, Leo Takamoto, Melissa Bawiec
<b>Redaktion/Anfertigung:</b> Suzanne Robinson	<b>Layout:</b> Hiroshi Ohnishi, Shoji Kawahara, Tomoko Kinoshita, Masao Takano
<b>Redaktion:</b> Andrew G. Coleman, Claude Meyer, Pierre Moreau	<b>Illustrationen:</b> Makoto Yamamoto, Kazuyuki Tanaka, Noboru Ohmori, Kenji Kawaguchi
<b>Spezialdrucke/Anfertigung:</b> Wolfgang Dietz, Silvia Kollmann	<b>Sets:</b> Kazuo Takahashi, Frank West
<b>Projektleitung:</b> Atsushi	<b>UPPs:</b> G.C.I. Co., Ltd., Teikokan
<b>Text-Produktion:</b> Yukio Yamashita	<b>Druck:</b> Green Bay Press, Inc., Saitama
<b>Produktion:</b> Isami Takada	

„Mystic Quest Legend Spielberater“ wird von Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.  
© Nintendo (EU) - © 1992 by Nintendo of Europe GmbH and Nintendo Co., Ltd. © 1992, 1993 Square, Distributed by Nintendo.  
All rights reserved. Alle in „Mystic Quest Legend Spielberater“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.  
Alle Rechte, auch Übersetzungsrechte, vorbehalten. Die Information über die vollständige Verantwortlichkeit dieses Buches befindet sich auf der ersten Seite des Buches. Veröffentlicht von Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes  
Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

**Nintendo®**

NINTENDO  
OF EUROPE GMBH  
Postfach 15 01  
63760 Großostheim



## DIE LEGENDE...

... nahm vor vielen Jahrhunderten ihren Anfang und erzählte von einem geheimnisvollen Land, in dessen Mitte ein Turm prangte, so mächtig und ehrfürchtigbietend, als hätten die Götter ihren mahnend erhobenen Zeigefinger für alle Freigekheiten ins Himmelsgewölbe gebohrt. Der Focusturm war nicht einfach ein Gebäude, auf dem der beschämte Betrachter ruhen und seinen geneigten Blick über das weite Land schweifen lassen konnte, nein: Dieser Turm war weit mehr, als menschliche Vorstellung fassen konnte, er war der Mittelpunkt der Welt. Es war ein Turm, so pfeilgerade in die Höhe geschossen, daß es die Betrachter schwindelte, und von solch massivem Bau, als wäre er ein steinerner Stengel und die Welt eine runde Kirsche daran.



Und oben dieser Turm ragte majestätisch über die Welt und teilte sie in die vier Regionen mit den Städten Aquaria, Windia, Feuerburg und Foresta. Dieser besondere Turm war aber nicht nur der Mittelpunkt der Welt, er war auch ein Zentrum für gegenseitigen Handel und Völkerverständigung. Aus allen Teilen des Landes kamen die verschiedensten Völker in Scharen, tauschten Bedürfnisse, Erfahrungen und allerlei Handelsgut miteinander. Es war eine Welt, in der Friede und Eintracht herrschte und eine Welt, die die Götter vereinte (die Götter waren ja beliebt wie heutige Filmstars). Auch wurde in dieser Welt der Weisheit des Alters eine große Ehre gegeben. Doch die Friedfertigkeit dieser Welt sollte nicht für alle Ewigkeiten gewähren, denn ein unvorstellbar kostbarer Schatz verborg sich hinter den Mauern des Focusturmes: Die vier Kristalle der Erde.

Jeder dieser einzelnen Kristalle vereinte in seiner Gestalt eine Naturgewalt dieser damaligen Welt. Es gab ein Kristall des Feuers und des Wassers, ein Kristall der Erde und des Windes. Aus jedem dieser Kristalle floß positive Energie und verzauberte das Land in ein blühendes Paradies, auf dessen Äckern goldener Weizen sproß und in seinen Bächen sich reines, perlenderendes Naß seine Bahn suchte.

Es war eine Welt, in der die Luft so rein war wie göttlicher Atem, und ab und zu so schwer und süß von dem Geruch voller Obstbäume und überreiferer Beerenstöcke. Die Welt lebte in Eintracht mit diesen vier Kristallen der Erde, und genoß deren schützende Energien in vollen Zügen. Der Kristall der Erde ließ seine Energien wie ein Junghorn in die Erde fließen und das hartem, steinigem Boden wurde feuchtes fruchtbares Muttererde. Der Kristall des Windes benetzte das Land mit einem immerwährenden lindem Hauch frischer Luft, der Kühlung spendete und die Lungen von Tier und Mensch weichte. Der Kristall des Wassers füllte Bäche und Seen mit erquicklichem Naß, in dem sich Fische und Menschen ein friedliches Stelldichein gaben, während der Kristall des Feuers die Energien der Erde zügelte und das Gleichgewicht der Kräfte wahrte. Doch wo Schätze locken, ist das Böse nicht fern. Und so geschah es an einem frühen Frühlingsstag: Das absolute Böse nahm in dem schrecklichen Dämonen König Gestalt an und brach mit einer Horde wüster Monster lärmend und plündernd in das friedliche Land ein. Der Dämonen König zögerte nicht und stahl die vier Kristalle der Erde. Sofort fiel das blühende Land in einen Zustand der Starre. Die Kristalle der Welt waren

gestohlen und mit ihnen die positiven Energien blockiert. Naturkatastrophen verwüsteten das Land, ließen Bäche und Flüsse, ja ganze Landstriche erdöden, während sich in anderen Teilen der Welt große, heiße Wüsten bildeten und alles unter ihrem erbarmungslosen Sand und sengender Hitze verdeckten. Die Bewohner der Städte allierten um Jahrzehnte, Berge wuchsen plötzlich aus der Erde und spieen Feuer und glühendes Gestein, während die Erde bebte und bockte, als sei der Teufel in sie gefahren. Unzählige Höhlenlabyrinth öffneten sich in der Erde und ließen die abscheulichsten Höhlenkreaturen über das Land kommen. Das Unglück nahm Einzug in ein friedliches Land.

Jetzt bist Du an der Reihe, wagemutiger Held! Schlüpf in die Rolle eines Ritters des Lichtes, den das Schicksal vorgesehen hat und von dem die Prophezeiung spricht, die vier Kristalle der Erde wiederzufinden. Dieser Held bist Du! Entlang Deines geeigneten Weges werden Dir viele Rätsel erscheinen. Ab und an wirst Du wichtige Schatztruhen finden, in denen interessante Dinge für Dich verborgen sind. Gib nie auf und frage die Menschen, die Dir begegnen werden. Wohltaun Held, erfülle die Prophezeiung und rette die Welt!

# Das Abenteuer beginnt

Es ist soweit, Dein Abenteuer wird gleich beginnen. Stecke die Spielekassette korrekt in die Super Nintendo Entertainment System-Spielkonsole. Wenn Du Deine Konsole eingeschaltet hast, erscheint das Titelbild, und, solange Du keinen Knopf drückst, einige Vorschaubilder des Spieles. Zum Starten des Spieles drücke einen Knopf und wähle aus, ob Du neu beginnen oder ein altes Spiel fortsetzen möchtest.



## Dein Spiel hat begonnen

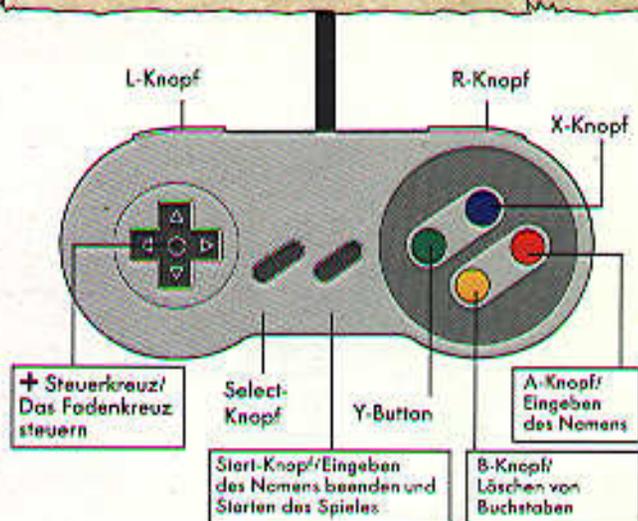
Nachdem Du das Spiel gestartet und N. SPIEL ausgewählt hast, erscheint ein Bildschirm, auf dem Du mit dem Fadenkreuz Deinen Namen des Helden eingeben und ein neues Spiel beginnen kannst.



Dein Abenteuer nimmt seinen Lauf.



Gib Deines Helden Namen ein.

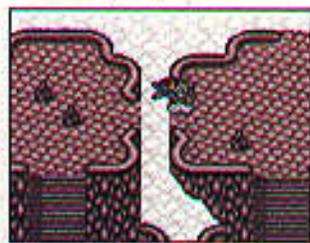


## Sei wachsam, heldenhafter Spieler

Nachdem Du Deinen Namen eingeggeben hast, befindest Du Dich plötzlich mitten in einem geheimnisvollen Abenteuer. Ein alter, weiser Mann namens Wombel steht Dir zu Anfangs zur Seite. Höre auf seine erfahrenen Worte, sie werden Dir im Verlauf des Spieles ab und an weiterhelfen, wenn Du glaubst, nicht mehr weiter zu wissen.

## Beginne Dein Abenteuer jetzt!

Deine Füße haben kaum den Schauplatz Deiner noch folgenden Heldentaten betreten, da wirst Du schon in Dein erstes Abenteuer gezogen. Du befindest Dich auf dem Schicksalsberg, als die Erde fürchterlich zu beben beginnt und Dir Wombel, der alte, weise Mann, Dein Schicksal offenbart. Folge Wombel aus der Gefahrenzone und drücke den B-Knopf, um über den tiefen Abgrund zu springen.



Auf den B-Knopf drücken und springen!



Teile des Narstern mutig ausgeben.

## Spring ...

... wack'rer Held, spring! Es geht nicht nur um Dein Leben. Eine ganze Menge Leute warten auf die Taten eines mutigen Helden, um das Land von einem dunklen Fluch zu befreien. Zu diesem Zweck hast Du unter anderem verschiedene Möglichkeiten des Springens. Du kannst über Schluchten und Felsen springen, über Menschen und Holzkisten, sowie über Steine und Truhen, wenn sie Deinen Weg kreuzen. Manche Hindernisse können Dir aber auch helfen, zum Beispiel Steine, die Dir einen Weg über einen Fluß abnen.

Schluchten



Felsen



Menschen



Holzkisten



Truhen



Steine



## Betrachte die Oberwelt

In dem Abenteuer „Mystic Quest Legend“ wirst Du als erstes die Oberwelt erkunden und dort viele Symbole, sogenannte Icons finden. Jedes Icon, das Du sehen kannst, verbirgt ein Geheimnis. So können sich hinter den Icons Städte, Höhlen oder Verliese und Monster verbergen. Wenn Du den A-Knopf drückst, während Du vor einem Icon stehst, betrittst Du den zuvor verborgenen Ort. Bedenke, daß Du Dich in der Oberwelt nicht völlig frei bewegen kannst, sondern nur in die Richtung, die der gelb und rot blinkende Pfeil anzeigt. Drücke hierzu Dein Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.



Die Oberwelt zeigt die Übersicht.



Auch Gegner begegnen Dir hier als Icon.

<b>SELECT</b>	Drücke diesen Knopf und besetze das Steuerkreuz, damit Du eine Übersicht der Oberwelt bekommst. Drücke diesen Knopf erneut, wenn Du zum Spiel zurück willst.	<b>START</b>	Drücken sind des Hauptauswahl-Werts erreichbar.
	<b>A</b>	Drücke diesen Knopf, um in einen Icon-Ort zu gelangen.	<b>B</b>
<b>X</b>	Drücken sind des SPEICHERN-Werts erreichbar.	<b>Y</b>	Wechselt bei Deinen Verbündeten die Steuerung zwischen AUTO und MANUELL. So kann gewählt werden, ob sie automatisch eine Angriffswahl treffen, oder ob Du sie gezielt anweist, bestimmte Gegner bevorzugt zu bekämpfen.

## In Foresta Mit den Leuten reden!

Wenn Du Dich in den Städten befindest, kannst Du Dich absolut frei bewegen. Schlau, wie Du bist, solltest Du immer mit den Leuten reden. Um mit ihnen ins Gespräch zu kommen, mußt Du Dich Ihnen genau gegenüberstellen und den A-Knopf drücken. Manchmal ändert sich aber auch ihre Meinung, wenn Du sie öfters ansprichst, so kannst Du an verborgene Informationen kommen. Foresta wird Deine erste Station eines langen Weges sein. Du kannst Dich in den Städten ausruhen und wichtige Gegenstände kaufen.



So kann man nicht miteinander reden.



So, Auge in Auge, ist's das Reden leichter.



Eine kleine Pfandstunde gefällig?

## ● Benutze die Gegenstände!

In Deinen Rucksack passen viele Gegenstände. Sammle sie und sie werden Dir in vielen Situationen recht hilfreich sein. Du kannst diese Gegenstände in Truhen und Holzkisten finden oder teilweise käuflich erwerben. Dabei gibt es unter den Gegenständen verschiedene Zaubersprüche, Mixturen, Edelsteine, Schlüssel und Mixturen sowie vieles mehr. Im späteren Verlauf Deines Abenteuers, wenn Dir von Gegnern umzingelt nur noch der Kampf übrig bleibt, werden Dir diese Gegenstände hilfreich zur Seite stehen. So kannst Du zum Beispiel den Heiltrank einsetzen, wenn Du im Kampfe verletzt wurdest, oder den Feuerfluch benutzen, um Eismonster besonders gut bekämpfen zu können. Bedenke dabei, Monster haben alle ihre besonderen Stärken und Schwächen, die es herauszufinden gilt. Greife immer die schwächste Stelle Deiner Gegner an.



Eine Holzkiste liegt entlang Deines Weges.



Drücke den A-Knopf, um Gegenstände aufzunehmen.

## Wo bekommt man Gegenstände her?

Es gibt drei Möglichkeiten, Gegenstände zu bekommen:



Von den Leuten

Ab und zu werden Dir Menschenfreundlichkeiten und Direktwissenliches, NimmdieseGegenständebringenGewissens an Dich.



In Holzkisten

Entlang Deines Weges wirst Du viele Holzkisten finden, in denen sich wichtige Gegenstände verbergen. Öffne sie ohne zu zögern.



In Truhen

In Truhen, also etwas stärker gebauten, edleren Kästen, finden sich ebenso Gegenstände, die Du dringend benötigst.



## Auf Entdeckungsreise

Dein Weg durch die Oberwelt wird Dich an vielen Icons vorbeiführen, die jeder für sich eine eigene Welt verbergen: Schlachtfeld-, Städte- oder Türme-Icons. Bevor Du einen Icon-Ort durch Druck auf die A- oder B-Taste betrittst, sei sicher, daß Du auch dorthin möchtest. Oft warten stärkere Monster als Du auf Dich. Wenn Du bemerkst, daß ein Gegner auf dem Schlachtfeld zu stark ist, kannst Du es verlassen. Bestimmte Wege von einem Icon-Ort zum nächsten findest Du nur durch einen Irrgarten. Dein zuvor graues Fadenkreuz wird gelb und rot blinken, wenn Du einen neuen Weg gefunden hast.



Ein Stadt-Icon.



Ein Schlachtfeld-Icon.



## In den Städten.

● Was gibt es zu tun?

Wenn Du vor einem Haus stehst und es betreten möchtest, stelle Dich einfach davor und drücke Dein Steuerkreuz in die Richtung des Hauses.



Steuerkreuz nach oben drücken, um hineinzukommen.



Auf der Treppe nach oben oder unten drücken.



Steuerkreuz nach oben drücken, um hineinzukommen.



Auf der Treppe nach oben oder unten drücken.

## Sei hartnäckig

Manche Bewohner der Städte sind ein wenig mundfaul oder haben wichtige Informationen einfach vergessen. Wenn Du sie dann zum zweiten Male fragst, kann es sein, daß sie sich erinnern oder mehr Lust zum Reden haben.



Eine Aufgabe

Manchmal geben Dir die Bewohner der Städte eine bestimmte Aufgabe mit auf den Weg, die es zu erledigen gilt.



Aufgabe gelöst.

Wenn Du danach mit denselben Personen sprichst, kann es sein, daß sie mit einer neuen Aufgabe auf Dich warten.

## ● Gasthäuser

Während Deines gesamten Abenteuers kannst Du entlang Deines beschwerlichen Weges insgesamt 3 Gasthäuser finden. Suche sie in Aquaria, Windia und Feuerburg. Wenn Du ein Gasthaus betrittst, vollzieht sich immer derselbe Ablauf: Der Besitzer fragt Dich, ob Du für 95 Goldmünzen übernachten möchtest; antworte ihm mit Ja oder Nein, indem Du mit dem Steuerkreuz Deine Antwort auswählst und diese mit dem Druck auf die A-Taste bestätigst.



Möchtest Du übernachten?

Du zahlst 95 Goldmünzen.

Du zahlst 95 Goldmünzen.

## ● Läden

Für Dein Abenteuer ist es sehr wichtig, immer gut gerüstet zu sein. Manchmal findest Du nur in den Läden einen wichtigen Gegenstand, damit Du in Deinem Abenteuer fortfahren kannst. Die verschiedensten Waffen und Gegenstände gibt es dort zu kaufen. Wenn Du einen Laden betrittst, fragt Dich der Verkäufer, ob Du etwas Bestimmtes kaufen möchtest. Triff Deine Wahl durch Bewegen des Steuerkreuzes und drücke zur Bestätigung die A-Taste.



Du möchtest etwas?

Triff Deine Wahl!

Wieder Dank!

## Der Kampf-Bildschirm

Im gesamten Verlauf Deines Abenteuers ist es sehr wichtig, durch Kämpfe Erfahrung zu sammeln und so Deine speziellen Eigenschaften zu verbessern. Wenn man zum Beispiel an einem zu starken Gegner scheitert, ist es ratsam, zuerst mit weniger starken Gegnern zu kämpfen, bis man durch viel Übung stärker geworden ist. Wenn man den Kampfbildschirm betreten hat, gibt es verschiedene Möglichkeiten der Auswahl, nämlich: Kämpfen, Fliehen oder Steuern. (für Steuerung). Mit Kämpfen und Fliehen wählst Du jeweils genau diese Aktionen aus, mit Steuern legst Du fest, ob Deine Kampfpartner automatisch angreifen sollen (auto) oder gezielt nach Deiner Vorgabe (manuell).



## ● Die Vitalitätsanzeige.

Im unteren Bildschirmbereich befindet sich die Vitalitätsanzeige, mit dessen Hilfe die körperliche Verfassung des Kämpfers angezeigt wird, und zwar die Lebensanzeige, die Stufe der Erfahrung, der Name und die gewählte Waffe. Beachte diese Angaben immer genau, sie können wichtig sein und verändern sich mit Deiner Erfahrung.



Die Lebensanzeige als Balkenpaar dargestellt.



Die Lebensanzeige als Zahlenpaar dargestellt.



Die Vitalitätsanzeige Deines Mitreiters.

<b>NAME</b>	Hier steht der Name, über die Vitalitätsanzeige gilt. Er werden bis zu zwei Personen angezeigt.
<b>WAFFE</b>	Die zur Zeit ausgewählte Waffe ist auf dem Bildschirm als Symbol zu sehen.
<b>Lebensanzeige</b>	Es wird angezeigt, wieviel Lebensenergie noch zur Verfügung steht, entweder als Zahlen- oder Balkenpaar.
<b>Mitstreiter</b>	Die Frau oder der Mann, die sich Dir im Abenteuer angeschlossen haben.

## ● Kommando: KÄMPFEN

Wenn Du Dich mit den Angreifern anlegen möchtest, wähle mit dem Steuerkreuz das Kommando KÄMPFEN (so daß es leuchtet) und drücke zur Bestätigung den A-Knopf. Nun verändert sich die Anzeige und Du kannst unter 4 neuen Kommandos wählen: ANGRIFF, ZAUBER, RUCKSACK und ABWEHR. Benutze Dein Steuerkreuz und wähle erneut unter den vier Kommandos, was Du gegen die Angreifer am wirkungsvollsten findest und bestätige wiederum Deine Wahl mit dem A-Knopf.



Du hast KÄMPFEN ausgewählt.



Du hast KÄMPFEN bestätigt.

## ● Kommando: FLIEHEN

Das Kommando FLIEHEN solltest Du immer dann benutzen, wenn Du Dich in der Wahl geirrt hast, und Du doch nicht kämpfen möchtest. Wähle hierzu mit dem Steuerkreuz das Kommando FLIEHEN aus, so daß es leuchtet, und bestätige dann mit den A-Knopf Deine Wahl. Jetzt kannst Du den Kampfplatz verlassen. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Wenn Du einen Endgegner zum Kampf ausgewählt hast (Du erkennst ihn an der besonderen Größe seines Icons), kannst Du den Kampfplatz nicht mehr verlassen. Überlege Dir also gut, ob Du Dich einem bestimmten Endgegner schon gewachsen fühlst.



Du hast FLIEHEN ausgewählt.



Du hast FLIEHEN bestätigt.

## ● Kommando: STEUERUNG

Normalerweise steht Dir in Deinem Abenteuer immer ein Mitstreiter zur Seite, es sei denn, daß Du ihn im Kampf verloren hast oder er verunglückte. Im Kampf mit Angreifern stellt sich nun die Frage, wie Dein Mitstreiter seine Waffen einsetzt. Über das Kommando STEURG. kannst Du bestimmen, ob Dein Mitstreiter automatisch (AUTO) oder nach Deiner Vorgabe (MANUELL) die Angreifer attackiert. Bei der Einstellung MANUELL mußt Du bestimmen, welcher Gegner angegriffen werden soll. Du kannst durch Drücken der Y-Taste immer zwischen AUTO und MANUELL hin- und herschalten.



Du hast STEURG. ausgewählt.



Du hast von MANUELL zu AUTO gewechselt.

## Kampfattacken

### ● Auswählen!

Du möchtest kämpfen? Dann mußt Du angreifen! Wähle hierzu mit dem Steuerkreuz das Kommando KÄMPFEN, bis es leuchtet und bestätige Deine Wahl durch das Drücken der A-Taste. Nun entscheide, welche Waffe Du haben möchtest (mit der L- und R-Taste kannst Du jederzeit zwischen Deinen Waffen hin- und herschalten) und wähle das Kommando ANGRIFF aus! Dazu mußt Du mit dem Steuerkreuz das Kommando ANGRIFF auswählen, so daß dieses leuchtet, und mit der A-Taste Deine Wahl bestätigen. (Durch Drücken der B-Taste kann man alle Kommandos rückgängig machen). Jetzt mußt Du noch mit dem Steuerkreuz festlegen, welchen Gegner Du zuerst angreifen möchtest. Bomben jedoch können nicht zielgerichtet auf einzelne Gegner gerichtet werden. Außerdem kannst Du bei bestimmten Zaubersprüchen durch Drücken des Steuerkreuzes nach oben alle Gegner gleichmäßig angreifen.



Einen Gegner hast Du schon besiegt.



Wähle das gewünschte Kommando an.

## ● Zaubersprüche

Zaubersprüche sind in Büchern niedergeschrieben, die Du kämpfend erringen, finden oder geschenkt bekommen kannst. Zum Anwenden eines Zauberspruches wähle mit dem Steuerkreuz das Kommando ZAUBER und drücke zur Bestätigung die A-Taste. Als nächstes muß die Art und Weise des Zaubers festgelegt werden (Klasse), nämlich ob es sich um Göttliche (Zauber), Teufliche (Flüche) oder Kosmische Energie (Auras) handelt, die den Zauber bewirken soll. Wähle die richtige Klasse mit dem Steuerkreuz nach oben oder unten aus. Du kannst gute Zauber auch auf Mitstreiter anwenden.



Du wählst den Kraftzauber.



Deine Energie ist jetzt wieder aufgefüllt.

## ● Gegenstände

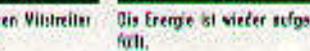
Deine Gegenstände verwahrt Du im Rucksack. Wähle RUCKSACK mit dem Steuerkreuz aus und bestätige Deine Wahl mit dem A-Knopf. Es erscheinen Deine Gegenstände, und Du mußt mit dem Steuerkreuz Deine Wahl treffen, mit dem A-Knopf bestätigen und zudem mit dem Steuerkreuz nach rechts oder links festlegen, wer den Gegenstand erhält und die Wahl mit dem A-Knopf bestätigen.



Du wählst Kraft-Trank.



Du wählst Deinen Mitstreiter oder Dich aus.



Die Energie ist wieder aufgefüllt.

## ● Abwehr

Das Kommando ABWEHR dient dazu, Dich oder Deinen Mitstreiter gegen einen drohenden gegnerischen Angriff zu schützen. Wähle zu diesem Zwecke mit dem Steuerkreuz das Kommando ABWEHR und bestätige Deine Wahl mit dem A-Knopf. Als nächstes wählst Du die Person aus, die beschützt werden soll und drückst nochmal die A-Taste. Je höher Deine Kampferfahrung, also auch Erfahrungsstufe ist, umso besser kannst Du auch abwehren.



## Nach dem Kampf

### ● Goldmünzen locken!

Scheinbar ist nichts im Leben umsonst. Und auch Du wirst belohnt, wenn Du einen Kampf siegreich bestanden hast. Nach jedem Kampf winken Dir eine unterschiedlich große Anzahl Goldmünzen. Je stärker Deine Anstrengungen waren, um so größer wird die Belohnung ausfallen. Nimm die Goldmünzen an Dich und kaufe Dir dafür im Laden nützliche Dinge.



Du bekommst Angreifer.



Nach siegreichem Kampf bekommst Du Goldmünzen.

## ● Erfahrungspunkte

Der Erfolg Deines Abenteuers steht im direkten Zusammenhang mit Deinen Erfahrungspunkten, die Du unter ERF, im STATUS-Menü ablesen kannst. Dabei gelten folgende Zusammenhänge: Je mehr Erfahrungspunkte Du sammelst, desto besser sind Deine gesamten Fähigkeiten. Das bedeutet, Du hast mehr Lebensenergie, Abwehrkraft, Angriffskraft, mehr Magiepunkte, Zielkraft und Agilität. Und wenn Du bessere Fähigkeiten besitzt, kannst Du gegen stärkere Gegner siegen, so daß Du noch mehr Erfahrungspunkte erhältst. Aus diesem Zusammenhang ergibt sich die Möglichkeit, gezielt darauf hinzuarbeiten, die eigenen Erfahrungspunkte zu erhöhen. So kannst Du zum Beispiel in eine Höhle gehen und alle Gegner besiegen. Deine Erfahrungspunkte werden nun stark ansteigen. Doch bevor Du an einen anderen Platz gehst, kannst Du dieselbe Höhle noch einmal durchspielen. Dies geht jetzt leichter, da Du nach dem ersten Durchgang mehr Erfahrungspunkte erhalten hast. Nach dem 2. Durchgang ist die Anzahl Deiner Erfahrungspunkte noch höher, so daß Deine weiteren Kämpfe leichter zu meistern sind.



Deine Erfahrungspunkte sind angestiegen.

# Das Hauptmenü

Alle Kommandos wie Gegenstände, Zauber, Rüstungen und Waffen kannst Du Dir durch Drücken des Startknopfes anzeigen lassen und benutzen. Auf der linken Seite siehst Du Gegenstände, auf der rechten Seite finden sich weitere Unterkommandos (Menüs), die erscheinen, wenn Du sie auswählst.

## ● Benenne Gegenstände



Die mit dem Steuercross ausgewählten... ... Objekte umbenennen ganz oben.

Dein Wunschgegenstand



Verbleibende Magiepunkte

Weitere Menüs

## ● Anzahl der Magiepunkte



Wenn Du Zauber anwendest, verringert sich die Anzahl Deiner Magiepunkte. Wird 0 angezeigt, kannst Du den Zauber nicht mehr verwenden. Besorge einen Zaubertrank oder rufe Dich in Seithaus out, um Deine Magiapunkte aufzufrischen.



## ● Rucksack



Das Rucksackmenü erscheint, und Du kannst Deinen Gegenstand auswählen (in diesem Fall nur die obersten vier), indem Du mit dem Steuercross das Fadenkreuz über das Bildschirmsymbol bewegst und Deine Wahl durch die A-Taste bestätigst.

## ● Zaubersprüche



Wähle etwas Kommando und ein Untermenübildschirm mit verfügbaren Zaubersprüchen wird erscheinen. Tritt Deine Wahl mit dem Steuercross und bestätige sie mit dem A-Taste.

## ● Kleidung



Das Unterkommando Kleidung des Hauptauswahlbildschirmes auswahlen.



Wahle Deine Kleidung mit dem Steuerkreuz an.



Laß Dir Deines Wahstuhlers Kleidung mit dem Steuerkreuz zeigen.

## ● Waffen



Die Starke jeder ausgewahlten Waffe wird angezeigt.



4 Arten Waffen gibt es: aste, Klauen, Schwerer und Baume.



Du benutzt die Greiferklassen im Kampf!

## ● Status



Im Statusbildschirm behalt man den uberblick.

STATUS-Anzeigen	
<b>GM</b>	Geldmengen sind ein wichtiges Zahlungsmittel, um die eigene Ausrustung zu vervollstandigen.
<b>ERF.</b>	ERF. fur Erfahrungspunkte zeigt die Gesamtsumme aller fahigkeiten an.
<b>NOCH</b>	Zeigt an, wieviele Erfahrungspunkte fehlen, um die nachste Erfahrungstufe zu erreichen.
<b>ANGRIFF</b>	Dieser Wert gibt Auskunft uber die, von den Waffen bestimmte, Angriffsstarke.
<b>ABWEHR</b>	Dieser Wert gibt Auskunft uber die Abwehrkraft der Rustung.
<b>GESCHW.</b>	Je hoher diese Zahl, desto groer die Chance eines ersten Angriffs.
<b>MAGIE</b>	Anzeige der verfugbaren Magiepunkte fur die Anwendung von Zauber.
<b>ZIELEN</b>	Je hoher die Zielpunkte, um so verletzender der Angriff fur den Gegner.
<b>AGILITAT</b>	Je hoher diese Zahl, um so groer die Chance, von einem Schlichfeld zu fliehen.

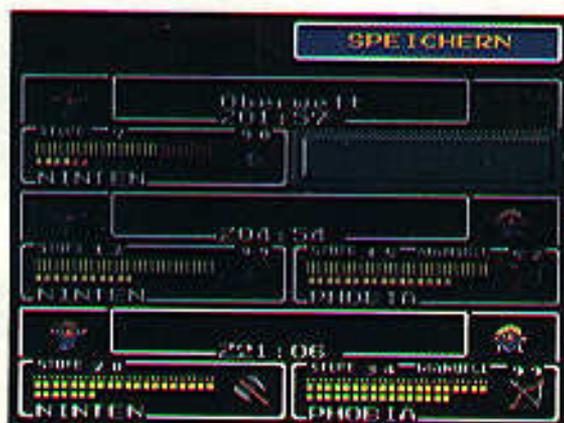
## ● Sonstiges



Mostliche Dinge lassen sich unter Sonstiges verwalten.

SONSTIGES-Anzeigen	
<b>LEBENSANZEIGE</b>	Einstellung, ob die Lebensanzeige als Zahlen- oder Balkenform dargestellt werden soll.
<b>KONTROLLE</b>	Einstellung, ob der Wahstuhler im Kampf alleine auswahlt (AUTO), was er angreift oder von Dir gesteuert wird (MANUELL).
<b>TEXTGESCHW.</b>	Einstellung, wie lange Text-Anzeigen im Kampf auf dem Bildschirm zu lesen sein sollen.
<b>FENSTERFARBE</b>	Lieblingseinstellung der Fensterfarben nach Rot, Gelb oder Blau.

## SPEICHERN



Drei Personen können sich speichern ...



Man sind alle Speicherplätze belegt, bis einer gelöscht wird.



## Geschlagen oder nicht?

Wenn Du und Dein Mitstreiter im Kampfe geschlagen sind, erscheint ein Bildschirmmenü mit der Frage, ob Ihr aufgeben wollt oder nicht. Zum Antworten die A-Taste drücken. Entscheidet ihr Euch für NEIN, könnt ihr den Kampf wiederholen. Solltet ihr aufgeben, wechselt ihr zum SPEICHERN-Bildschirm.



Du bist geschlagen.



Ab und zu abspeichern ist angezeigt.



Noch ein Kampf in Ehren?

## Die HP auffüllen

Wenn Deine Hit Points (HP's) sich im Kampfe dem Ende zu neigen, könnt Ihr Euch mit Krafttrank oder Kraftzauber wieder auffrischen.



Deine Energie neigt sich dem Ende zu.

### Zaubertränke



Aktiviere einen Krafttrank.



Schwups! Du bist wieder aufgefüllt!

### Kraftzauber



Wähle Kraftzauber aus.



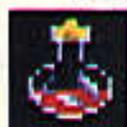
Schwups! Du bist wieder aufgefüllt.

# Wertvolle Gegenstände

Ein kräftezehrendes Abenteuer würde kein glückliches Ende nehmen, wenn es nicht zahlreiche Gegenstände gäbe, die Du in Deinen Rucksack packen kannst. Zu diesen Gegenständen gehören spezielle Tränke, die Deine Lebensenergie und Deine magische Kraft auffrischen, aber auch Dinge, die Du im richtigen Moment brauchst, um einen Schritt vorwärts zu kommen. Um einen bestimmten Gegenstand auszuwählen, wähle das Rucksack-Menü an, bewege den Cursor auf das Gewünschte und oben links erscheint der Name des Gegenstandes.



## Krafttrank



Wenn es einem der Party-Mitglieder nicht mehr so gut geht, nimmt er einen kräftigen Schluck von diesem Trank und ein wenig neue Energie durchströmt seinen Körper.

## Heiltrank



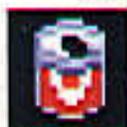
Wenn ein Gegner eines der Party-Mitglieder in Verwirrung gestürzt hat oder sogar vergiftet, hilft dieser Trank, wieder auf die Beine zu kommen. Findet man in Schatzkisten und Konsistenten-Ladenkaufen.

## Zaubertrank



Die Wision, die es zu bestehen gilt, verlangt ungläublich viel magische Kraft, um sie heil zu überstehen. Um diese Kraft aufzufrischen, nimmt man einen Schluck dieses Trankes.

## Ambrosia



Der Kampf mit den zahllosen Monstern, kostet viel Kraft und Energie. Da können schon mal die Abwehrkräfte zunichte gehen. Doch ein Heppchen Ambrosia hilft über diese Schwäche hinweg.

## Kraftelixier



Das Gift, das Miro Teuras im Kampf vergiftet, kann nur durch dieses spezielle Elixier neutralisiert werden. Zum Glück findet es Trista in der Knochenhöhle und gibt es Dir für Kella.

## Baumweller



Ein alter Mann im Wald übergibt Dir diesen magischen Zweig. Sobald Du ihn Kella gibst, ist sie bereit Dich zu begleiten, denn Du brauchst ihre Fähigkeit, mit den Bäumen reden zu können.

## Sandmünze



Im Keller der Knochenhöhle findest Du diese wunderschöne Münze. Sie trägt dasselbe Wappen, wie eine Tür im Feuerturn. Steckt Du die Sandmünze in die Vertiefung dieser Tür, öffnet sich diese.

## Libra Opal



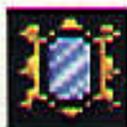
Das Edelstein entdeckst Du in der Winterhöhle. Sobald Du im Besitz des Opals bist, begehe Dich zu der Warp-Platz, die dasselbe Zeichen trägt und Du wirst an einen anderen Ort gebracht.

## Feuerwasser



Die Bewohner von Aquaria leiden unter dem Dürre, das ihre Stadt bedeckt. Nur das Feuerwasser kann dieses Elir zum Schmelzen bringen. Hole es Dir vom weisen Wembel, der im Lebers Tempel auf Dich wartet.

## Eisspiegel



Nur wenn Du diesen magischen Spiegel besitzt, kannst Du die Monster in der Epyramid sehen. Ansonsten sind sie unsichtbar. Zum Glück findest Du den Spiegel eher schon in der 1. Etage der eisigen Pyramide.

## Wassermünze



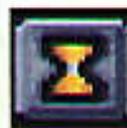
In der Epyramide erhältst Du die leuchtende Wassermünze. Stecke sie in die Nische der blauen Tür im Focusturm und es eröffnet sich Dir ein Weg, der Dich in das nächste Kapitel Deiner Abenteuers führt.

## Solschlüssel



Spencer gibt Dir diesen besonderen Schlüssel. Mit ihm öffnest Du eine Schatzkiste, die ein besonderes Schloß trägt. Hast Du sie geöffnet, offenbart sie Dir ihr Geheimnis – das Goldstück.

## Gemini Opal



Hast Du Dich auf dem Schlachtfeld 13 tapfer geschlagen, erhältst Du zur Belohnung diesen herrlichen Edelstein. Begib Dich damit zu der Gemini Morphlinge und Du wirst ohne Umweg teleportiert.

## Mulschlüssel



In Feuerburg gibt es verschlossene Türen, die sich nur mit diesem Gewaltschlüssel öffnen lassen. Ist man hat diesen Schlüssel in Gewahren und gibt ihn Dir freiwillig, sobald Du vor der Tür gestanden hast.

## Nebelmaske



Der immerwährende Nebel, der das Vulkan verhüllt, erschwert Dir die Sicht. Um Monster aber rechtzeitig zu entdecken, setzt Du diese Maske auf, die Du in einer Schatzkiste entdeckst, und der Nebel lichtet sich.

## Sonnenmünze



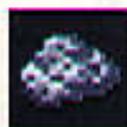
Als Belohnung für den Sieg über die Monster im Level Drei erhältst Du diese wunderschöne Münze. Sie öffnet im Focusturm die rote Tür, die mit demselben Wappen versehen ist wie die Sonnenmünze.

## Luftmünze



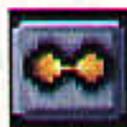
Im siebten Stockwerk von Vulkanus Turm entdeckst Du diese wertvolle Münze. Das Wappen auf der Münze verrät Dir, daß Du die grüne Tür im Focusturm mit ihr öffnen kannst.

## Vulkanstein



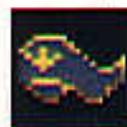
Ein unscheinbarer Felsbrocken, der über magische Kräfte verfügt. Mit ihm kann Otto seine Regenbogenreflexionsbrille wieder reparieren. Arten, die in Feuerburg zu Berge liegt, könnt diesen Stein.

## Mobius Opal



In Spencers Ort steht eine Schatzkiste, die diesen Edelstein enthält. Hole ihn Dir und Du bist in der Lage, mittels der Mobius Morphlingen von einem Ort zum anderen zu kommen.

## Käptn Mütze



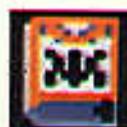
Kella überreicht Dir die Mütze ihres Vaters, Käptn Max. Sie soll Max als Beweis dienen, daß Du ihm nichts Böses willst. Reichst Du ihm die Mütze, erlaubt er Dir sogar sein großes Schiff zu steuern.

# Mächtige Zaubersprüche

Im Verlauf Deines Abenteuers wirst Du immer mehr mächtige Zaubersprüche erlernen. Man kann sie in drei Gruppen einteilen: Göttliche, teuflische und kosmische Magie. Zu jeder dieser drei Gruppen gehören vier verschiedene Zaubersprüche, von denen einige Deine Energie auffrischen können, ähnlich wie die Zauberränke, andere ihre Wirkung nur im Kampfe zeigen. Wähle das Magie-Menü an, bewege den Cursor auf den gewünschten Zauberspruch und sein Name erscheint oben links auf dem Bildschirm.



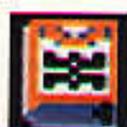
## Kraftzauber



Ableitung für diesen Spruch in einem Haus in der Stadt Faerie.

Ähnlich dem Krafttrank erlaubt dieser Zauberspruch den Party-Mitgliedern, frische Energie zu tanken. Du findest die

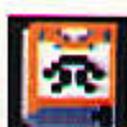
## Heilzauber



Ähnlich wie der Heiltrank, ist dieser Spruch ähnlich wie der Heiltrank. Du findest ihn im Labyrinth.

ist einer der Party-Mitglieder schwer angeschlagen zum Beispiel durch eine Attacke, die ihn in Verwirrung stürzt,

## Lebenszauber



Diese Magie findest Du im Love-Dom.

Sobald einer der Party-Mitglieder bei einem Duell mit dem Monster seine gesamte Energie verliert, kann der Partner

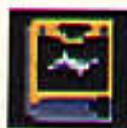
## Fluchtzauber



Du findest diesen Spruch auf Schlachtfeld 10.

Mit diesem Zauber können nicht nur Party-Mitglieder die Tiefen eines Labyrinths verlassen, es werden auch Gegner mit ihm

## Erdfluch



Wie der Fluch der Erde, ist dieser Zauber, der eine wirkungsvolle Welle ist.

Im Keller der Knochenhöhle liegt dieser magische Spruch. Besitzt Du ihn, beginnt die Erde zu bebren, so daß Gegner

## Feuerfluch



Du findest ihn in der 2. Etage des Faustamms.

Verzweifeln Gegner, die des Feuer abwehren, läßt diesen Zauber. Mit ihm kommt Du die Gegner nämlich

## Wasserfluch



Du findest ihn in der 2. Etage des Faustamms in einer Schatzkiste.

Durch seine magische Kraft entfernt selbst ein winziger Wassertropfen zu einem riesigen Eiskleck. Das

## Luftfluch



Du findest ihn in der 2. Kellergehohe des Faustamms.

Wird dieser Spruch eingesetzt, sollte man seine Mätze festhalten, denn er entfesselt einen ungeheuren

## Donneraura



Du findest ihn auf Schlachtfeld 10 der Stager bleibt.

Welle eigentlich „Donner- und Blitzaura“ heißen, denn mit ihm wird ein verheerendes Gewitter

## Nebelaura



Du findest ihn im Innern des Vulkan.

Der Dampf, der bei der Anwendung dieses Spruches entsteht, stört gefährliche

## Felsaura



Du findest ihn im Innern der Heiligen Eiche.

Keiner weiß, woher die Felsbrocken stammen, die plötzlich vom Himmel regnen, wenn dieser Zauber

## Flammenaura



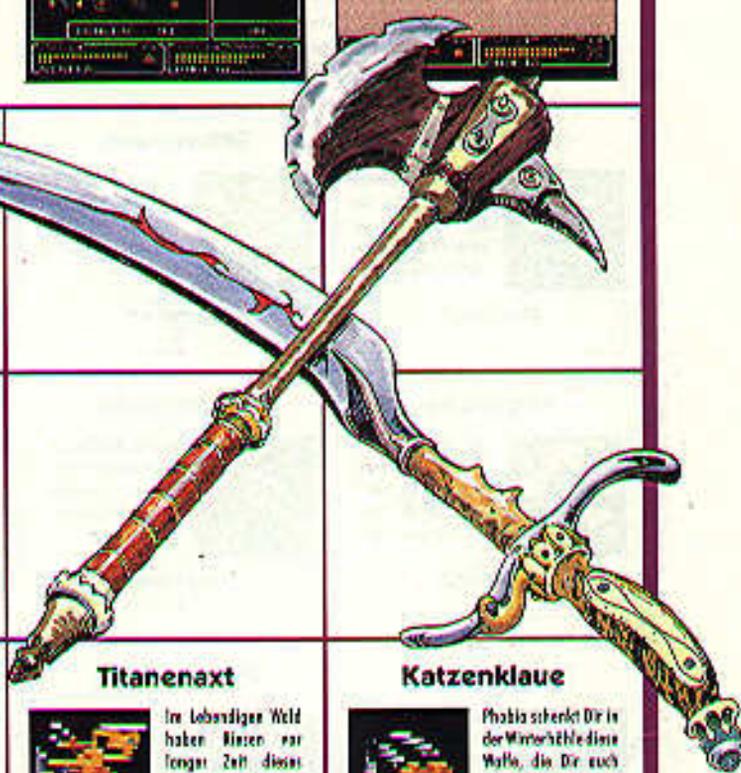
Du findest ihn in Vulkan-Turm.

Die züngelnden Flammen, die dieser Zauber herbeiruft, sind heißer und verheerender als jedes



# Starke Waffen

Du startest in das gefährliche Abenteuer mit den Waffen, die Du von Deinen Vorfahren geerbt hast. Doch immer wieder findest Du stärkere Waffen, die Dir Deine Mission erleichtern werden. Im Prinzip stehen Dir vier Waffentypen zur Verfügung: Schwerter, Äxte, Klauen und Bomben. Sobald Du eine stärkere Waffe findest, kannst Du die schwächere nicht mehr benutzen. Passe die Wahl Deiner Waffe dem Gegner an. Je nach Gegner richten die Waffen unterschiedlich großen Schaden an. Die Waffe kannst Du durch Betätigen von L- und R-Knopf auswählen.



## Eisenschwert



Das ist Jenes Schwert, welches Du von Deinem Vater geerbt hast. Es leitet Dich zu John treue Dienste.

Angriff auf  
einzelne Gegner

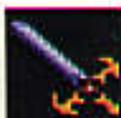
## Stahlschwert



Durch eine besondere Legierung ist es polieren, dieses starke Schwert zu schmieden.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Juwelschwert



Man findet heraus, daß Metall durch die Verwendung von Edelsteinen härter wird.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Axt



Somit lassen sich nicht nur Bäume fällen, sondern auch Gegner einschächeln.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Schlachtaxt



Sie ist nicht nur größer, sondern auch kraftvoller und robuster als die normale Axt.

Angriff auf  
einzelne Gegner

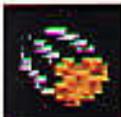
## Titanenaxt



In lebendigen Wald haben Niesen zur langen Zeit dieses mächtige Werkzeug zurückgelassen.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Katzenklau



Phobias schenkt Dir in der Winternächte diese Waffe, die Dir auch beim Klettern eine große Hilfe sein wird.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Drachenklaue



In der Vorsternzeit findest Du diesen Gegenstand, der nicht nur Kletterhilfe ist.

Angriff auf  
einzelne Gegner

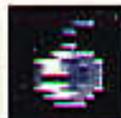
## Greifenklau



Eine Waffe, die Gegner ab ihrer Kraft bürsten. Großzügig bekommst Du sie von Tristen.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Bombe



In der Knochenhöhle lehrt Dich Tristen, wie man damit umgeht. Mit ihnen lassen sich Wege freispringen.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Mollibombe



Gleich sämtliche Gegner, die sich Dir entgegenstellen, verschwinden meist auf einmal mit ihr.

Angriff auf  
alle Gegner

## Jumbobombe



In Feuerberg erklärt Dir einer der Bewohner, wie Du mit dieser Bombe umgehen mußt.

Angriff auf  
alle Gegner

## Tristan's Waffe



Mit ihren scharfen Zinken schneidet sie blitzschnell durch die Luft. Tristan liebt diese Waffe sehr.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Amatibogen



Phobias beherrscht diese arme Waffe wie kaum ein anderer.

Angriff auf  
einzelne Gegner

## Morgenstern



Eine metallene Kugel mit geföhrt dem Stoß in ein langes Kette - das ist Rabens Lieblingswaffe.

Angriff auf  
einzelne Gegner

# Schützende Rüstungen

Der passende Schutz zur richtigen Zeit – und Dein Kampf gegen die Monster wird um einiges leichter. Alles, was Du im Kleidungs-Menü siehst, stärkt Deine Abwehrkraft – Helme, Brustpanzer, Umhänge, Schilder und Amulette. Auf dem Kleidungs-Menü kannst Du, nachdem Du den Cursor auf das Gewünschte dirigiert hast sehen, wieviel Abwehrkraft es jeweils besitzt und wie hoch Deine Abwehr gesamt ist. Links auf dem Bildschirm erkennst Du, mit was sich Dein Partner gegen Angriffe schützt.



## Plutohelm



In Argente ist gerade Wintererkul. Du entscheidest Dich für einen wärmenden und schützenden Helm.

Abwehrkraft  
4

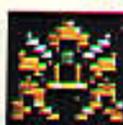
## Saturnhelm



Dieser Helm bietet Dir stärkeren Schutz vor gegnerlichen Angriffen. Du findest ihn im Lava-Dom.

Abwehrkraft  
9

## Marshelm



Auf dem Sternberg wäre Dir ein besserer Helm schon sehr recht. Zum Glück liegt dieser in einer Kiste.

Abwehrkraft  
15

## Eisenrüstung



Diese leichte Rüstung trägt Du bereits seit Jahren. Für das Anfangsrisiko ist es dir erst einmal aus.

Abwehrkraft  
6

## Stahlrüstung



Schon lange wolltest Du eine stärkere Rüstung. In der 4. Etage der Eispyramide wird Dein Wunsch erfüllt.

Abwehrkraft  
12



## Juwelrüstung



Sie gehört zum Besten, was es an Rüstungen überhaupt gibt. Liegt in der Eispyramide.

Abwehrkraft  
15

## Ahornrüstung



Katia hat sich diese Rüstung selbst geschneidert und sie mit dem Herz der stärksten Bäume geformt.

Abwehrkraft  
15

## Onyxmantel



Tristan mag keine schweren Rüstungen und hat sich deshalb in einen magischen Mantel gehüllt.

Abwehrkraft  
13

## Zaubermantel



Schon beim ersten Treffen fällt Dir an Phobias der Umhang auf, der eigentlich eine Rüstung ist.

Abwehrkraft  
13

## Lavarüstung



Der klüppelige Rubens trägt diese leichte Rüstung, die aus erkalteter Lava gefertigt wurde.

Abwehrkraft  
14

## Silberschild



In der Knochenhöhle zu Beginn Deiner Winterszeit findest Du diesen Schild, der ganz Eisen kosten wird.

Abwehrkraft  
5

## Goldschild



In der 2. Etage des Faustentems öffnest Du eine Kiste, aus der Du diesen Schild herausholen kannst.

Abwehrkraft  
10

## Platinschild



Noch stärker als das goldene kann Dich dieser Schild schützen. Du findest ihn im Faustentem.

Abwehrkraft  
14

## Venusschild



Wunderschön und wie geschaffen für eine weibliche Hand – so trägt Phobia ihren Schild stolz.

Abwehrkraft  
12

## Nymphenträne



Dieses Amulett bringt ergauchte Kräfte. Die Abwehrkraft seines Trägers erhöht sich.

Abwehrkraft  
1

## Narrenring



Auch dieser Ring stärkt die Abwehrkraft seines Trägers. Du bekommst ihn auf Schladenhof's.

Abwehrkraft  
3

## Faunenherz



Dieses kunstvoll gearbeitete Amulett kommt Deine Stadt Windia relativ pünktig entstehen.

Abwehrkraft  
6

## Die Party



### Held des Abenteuers

Du bist der Held der „Mystic Quest Legend“. Mehr oder weniger durch Zufall gerätst Du in die ganze Sache hinein. Dein Mut und Deine Tapferkeit sind es, die Dich zum auserkorenen Retter einer geknebelten Welt machen. Kaum hörst Du von dem Leid, welches das Verschwinden der Kristalle über die Menschen gebracht hat, nimmst Du die Herausforderung an. Du wirst die Kristalle aus den Klauen der Dämonen reißen.

### ► Kalia

Es ist noch gar nicht so lange her, da führte das junge Mädchen ein unbeschwertes Leben. Doch damit ist es vorbei. Ohne Zögern entschließt sie sich, Dich zu begleiten, sobald Du ihr den Baumwulker gebracht hast. Sie besitzt die Fähigkeit, mit Bäumen zu reden, was sie zu einer großen Hilfe für Dich macht.



### ◀ Tristan

Der sympathische Mann hat eine große Leidenschaft – die Schatzsuche. Wenn er hört, daß irgendwo ein Schatz zu heben sei, läßt er alles stehen und liegen, um sich auf den Weg zu machen. Allerdings ist er trotzdem ein zuverlässiger Freund.



### ◀ Rubens

Ein heißblütiger junger Mann, der keinem Kampf aus dem Weg geht. Er ist der Sohn des angesehenen Arion und besonders stolz darauf, ein gebürtiger Feuerburger zu sein. Stolz erhobenen Hauptes trägt er die traditionelle Haartracht der Feuerburger – feuerrote Haare.

### ► Phobia

Spencers Enkelin ist eine meisterhafte Bogenschützin. Die anmutige Schönheit hat sich aber auch jahrelang mit dem Erlernen der Magie beschäftigt. Sie wird dieses Abenteuer mit Dir durchstehen, ohne auf sich selbst Rücksicht zu nehmen.



## Hilfreiche Freunde

### Wombel



Ein weiser Mann, der Dir immer einen Schritt voraus ist und guten Rat besitzth.

### Max



Ein wettergegerbter Seemann, der Kapitän auf seinem eigenen Schiff ist.

### Spencer



Er fühlt sich erst so richtig wohl, wenn er wieder einen neuen Tunnel bauen kann.

### Arion



Sein Versuch, den Kristall des Feuers zu betreten, schiefte.

### Otto



Er ist Bestler. Seine größte Erfindung ist die Regen-bogenrotte-Baumrinne.

### Norma



Ottes Tochter wurde in Valtoros Turm vom Wind überreicht.

# Die Welt der Mystic Quest Legend

Einst war die Welt, in der dieses Abenteuer stattfindet, eine freundliche. Das ist aber schon lange her. Längst haben sich überall Monster eingenistet. Nur noch in den Städten herrscht eine trügerische Ruhe. Um von einem Ort zum anderen zu kommen, gilt es mal ein Rätsel zu lösen, mal einen bestimmten Gegenstand zu finden und manchmal hilft nur der Kampf mit den Monstern weiter. Eine vermeintlich endlose Reise durch das Reich des Bösen liegt vor Dir!

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 1. Focusturm        | 26. Schlachtfeld 14 |
| 2. Geisterwald      | 27. Feuerburg       |
| 3. Foresta          | 28. Schlachtfeld 15 |
| 4. Schlachtfeld 1   | 29. Schlachtfeld 16 |
| 5. Sand Tempel      | 30. Monstertina     |
| 6. Schlachtfeld 2   | 31. Siegel Tempel   |
| 7. Schlachtfeld 3   | 32. Schlachtfeld 17 |
| 8. Knochenhöhle     | 33. Donnervulkan    |
| 9. Schlachtfeld 4   | 34. Lava Dom        |
| 10. Libra Tempel    | 35. Schlachtfeld 18 |
| 11. Schlachtfeld 5  | 36. Hängebrücke     |
| 12. Schlachtfeld 6  | 37. Lebendiger Wald |
| 13. Aquaria         | 38. Heilige Eiche   |
| 14. Schlachtfeld 7  | 39. Kardio Tempel   |
| 15. Winterhöhle     | 40. Schlachtfeld 19 |
| 16. Schlachtfeld 8  | 41. Schlachtfeld 20 |
| 17. Lebens Tempel   | 42. Windia          |
| 18. Eislabyrinth    | 43. Wind Tempel     |
| 19. Schlachtfeld 9  | 44. Sturmberg       |
| 20. Eispyramide     | 45. Vulturos Turm   |
| 21. Schlachtfeld 10 | 46. Spencers Ort    |
| 22. Schlachtfeld 11 | 47. Pier            |
| 23. Winter Tempel   | 48. Max Schiff      |
| 24. Schlachtfeld 12 | 49. Licht Tempel    |
| 25. Schlachtfeld 13 |                     |





## Gefährliche Gegner



### Drago Schizo

Ein feuerspeiender Drache mit zwei grausigen Köpfen, die ständig auf der Suche nach neuen Opfern sind. Er kennt alle Tricks, versteht sich auf den Einsatz von Magie. Besonders gefürchtet sind seine Attacken mit Blitz und Donner, die auch den stärksten Helden umhauen können. Er bewacht den Kristall des Feuers.



### Eis Golem

Ein eisiger Hauch umgibt diesen kühlen Ritter, der aus reinem, jahrhundertaltem Eis gehauen wurde, bevor ihm Leben eingehaucht wurde – böses Leben! Er hat dem ihm anvertrauten Kristall des Wassers die überirdische Kraft entzogen, um sie selbst zu nutzen. Eigentlich fürchtet er nichts und niemand – außer Feuer.



### Glut Stepper

Nicht einmal Haut und Knochen, sondern nur noch Knochen, gepaart mit einem lückischen Charakter – das ist der Wächter des Kristalls der Erde. Wenn er ein Erdbeben hervorzaubert, erinnert das beinahe an den Weltuntergang. Besonders makaber wird es, wenn er mit seinen Knochen wirft.



### Vulturo

Halb Mensch, halb Adler, aber ein ganzes Monster. Vulturo ist ein besonders schlaues Biest, der mit seinen Gegnern ein böses Versteckspiel treibt. Er hat seine Flügel so präpariert, daß er sie auch als Schild einsetzen und mit ihnen magische Attacken auf die Gegner zurückschleudern kann.

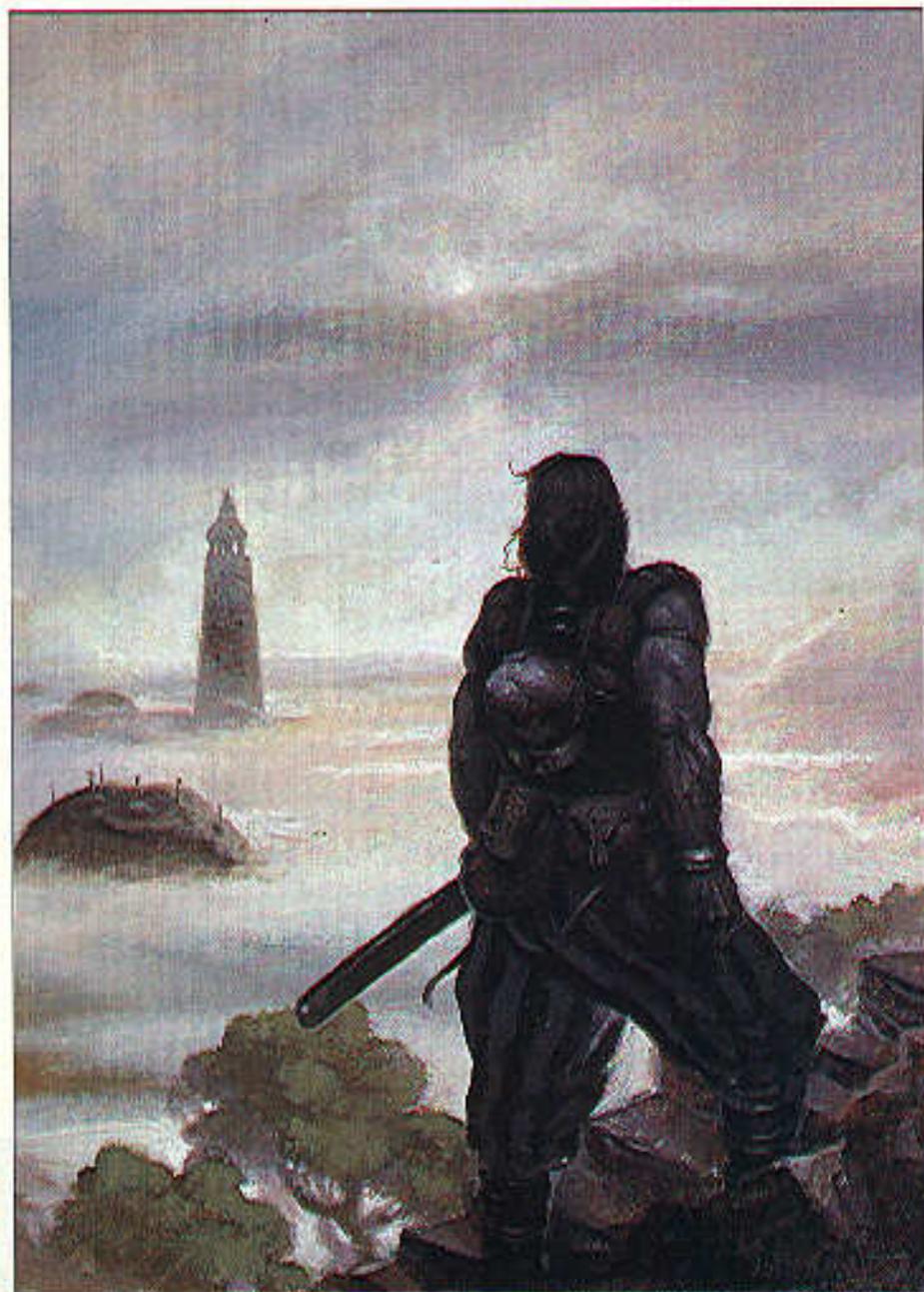


### Dämonen König

Er ist die Ausgeburt des Übels. Seinen erstaunlichen Fähigkeiten ist es zu verdanken, daß die Welt der Mystic Quest Legend kurz vor ihrem Untergang steht. Nicht immer ist die Gestalt des Dämonen Königs königlich. Im Kampf verwandelt er sich gern in Monstergestalten.



# Das Abenteuer



*Nun hast Du einen Eindruck davon bekommen, was Dich in diesem ungewissen Abenteuer erwarten wird. Bist Du bereit, die Herausforderung anzunehmen? Du weißt, was zu tun ist: Ungeachtet all der Monster, die sich Dir in den Weg stellen, mußt Du zunächst die vier Kristalle der Welt aus den Fängen des Bösen befreien. Nur wenn sie wieder in ihrem vollem Glanze erstrahlen, kannst Du Dich auf die Suche nach dem Dämonen König und dem fünften Kristall begeben. Auch wenn es noch so hektisch zugeht, nimm Dir immer die Zeit, mit den Menschen, die Dir helfen wollen, zu sprechen. Außerdem öffne jede Schatzkiste, auch wenn sie noch so schwer erreichbar ist. Ihr Inhalt könnte entscheidend zu Deinem Erfolg beitragen.*





# DIE KRISTALLE DER ERDE

Ein feingewobenes, alles Lebendige unbarmherzig ummantelndes Netz hauchdünner Sandkörner fegt blitzend und donnernd über das weite, ausgedorrte Hochland einer versteckten, unheimlichen Wüstenebene. Das Schicksal eines geheimnisvollen Gelübdes wird Dir, tapferer Spieler, von nun an ein treuer Begleiter sein. Du hast die vorzügliche, hochwohlgeborene Ehre, die vier geheimnisvollen Kristalle zu finden, und begibst Dich nun in ein Abenteuer, das Deinen ganzen Mut, Kraft und Intelligenz auf die größte und spannendste Probe Deines noch so jungen Lebens stellt.

## Der Schicksalsberg

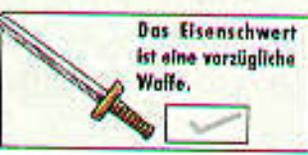
Und so findest Du Dich urplötzlich inmitten eines Infernos von Donner und Beben, das Dir die Erde unter den Füßen zu rauben droht. Atemlos, mit dem Gluthauch des Schreckens gefährlich nahe im Nacken, flüchtest Du den Berg des Schicksals empor und erblickst eine Gestalt sonderbarer Natur, wie es Deine Augen noch niemals gewahrten. Es ist der alte, weise Mann namens Wombel. Folge ihm vertrauensvoll; er wird Dich Gutes lehren.



Um über Stege zu springen, löst sich der ... durch das Drücken des B-Knopfes helfen. Helf...



Die Rolle des Helden wird Dir, jugendlicher Held, wie auf den Leib geschneidert sein. Sei tapfer und siegich!



Das Eisenschwert ist eine vorzügliche Waffe.



Die Eisenrüstung schützt den tapferen Helden.

## Torros

Während Du Dich am Berg des Schicksals mit dem alten, weisen Mann Wombel unterhältst, seinen Ratschlägen hörst und vor Neugierde ungeduldig von einem Fuß auf den anderen trittst, rächt von Fern ein gewaltiges Unheil. Du hörst ein leises Schnauben, wie ein fernes Wispern im Hintergrund, das lauter und lauter wird, an Heftigkeit gewinnt. Und ist nicht auch ein leichtes Beben zu verspüren, wie die Erde erzittert? Geschickt ziehst Du Dein Schwert, die einzige Waffe, die Dir zur Verfügung steht, und drehst Dich um, während ein plötzliches Geräusch um Dich ist, als hätten alle Höllentore ihre Pforten geöffnet. Und siehe da: Torros steht vor Dir, eine Kreatur besonders häßlicher Gestalt, und greift Dich an.



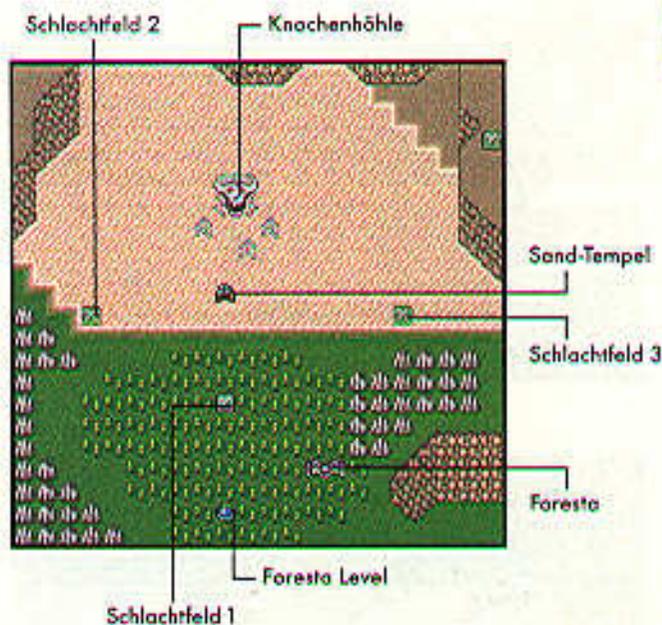
HP	Schlagkraft	Abwehrkraft
80	1	25

## Dein Abenteuer beginnt!

Du, jugendlicher Held, hast Torros besiegt und bist nun der außergewöhnlichen Ehre würdig, die fünf Kristalle wiederzufinden und den bösen Fluch zu brechen, der vom Focusturm ausgeht und die Tore zu höllischen Kreaturen öffnet. Nach stark geschwächt vom Kampf gegen die Kreatur der Unterwelt, Torros, erinnerst Du Dich der Worte des alten, weisen Mannes namens Wombel, der Dir dringlich riet, Dich in den verwunschenen Geisterwald zu begeben. Und so folgst du mutigen, unverzagten Schritten seinem Rat und erreichst den Geisterwald mit einem mühligen Gefühl in der Magengegend: Was wird wohl geschehen? In Deiner Tasche findest Du noch eine pergamentene Notizrolle, auf der Dir der alte Mann Wombel wichtige und für Dich noch geheimnisvolle Dinge notierte: Baumwulker, Kraftzauber, Axt, Nymphenträne, Erdfluch, Silberschild, Bombe, Kraftelixier, Sandmünze. Welcher Zauber verbirgt sich wohl hinter diesen Worten? Und haben diese Gegenstände etwas mit dem geheimnisvollen Kristall der Erde zu tun?

## Im Geisterwald

Alte, verdorrte Sträucher und tote, versteinerte Bäume strecken wie in einem letzten verzweifelten Schrei ihre knorrigen Äste in den dunklen Himmel, stumme Zeugen einer gewaltigen Katastrophe, als wollten sie ihrem Reiter deuten: Nur der Himmel kann Rettung bringen. Doch da bist Du, junger Held, und es liegt in Deiner Kraft, den vier Kristallen der Naturgewalten Deine vorzügliche Rettung angedeihen zu lassen: Finde die fünf Kristalle und erlöse das Land von dem bösen Fluch des Dark Kings, dem Herrscher des unbeschreiblichen Bösen. Und während Du Dich nun in den Fängen des Geisterwaldes befindest, kein Windhauch oder Vogelzwitschern unterbricht die dunkle, lastende Stille, bemerkst Du einen Mann vor einem Felsblock im Walde stehen. Offensichtlich ist er zu schwächlich, um das Hindernis aus dem Weg zu räumen. Ohne zu Zögern verschiebst Du den Felsblock und bekommst als Dank einen verdorrten Zweig in die Hand gedrückt mit den ebenso welken Worten: „Geh' nach Foresta zu Kalial!“. Dies muß der prophezeite Baumwulker sein, analysiert Dein heldenhafter Verstand richtig und Du machst Dich weiter auf die Reise.



felsblöcke verschieben (monstr. Mega)

Doch starke Helden haben gerne wehr!



## Wombel

Wombel, der weise, alte Mann wird Dir durch das gesamte Abenteuer beiseite stehen und ab und an mit guten Ratschlägen zur Hilfe sein. Manchmal beliebt es ihm, zu scherzen; seine Tips sind aber immer wichtig.

Wombel stammt von der Rasse der göttlichen Propheten ab. Wenn man ihm lauscht, kann man sich des Gefühls nicht erwehren, daß er mehr weiß, als offenbart.



## Foresta



Mit allem, nur nicht mit dieser absoluten Düsternis hast Du gerechnet, während Deine ledernen Laufstiefel zum ersten Mal vorsichtig den verdorrten Boden von Foresta berühren. Du triffst einen alten Mann, der Dir den Tip geben wird, von hinten in sein Haus zu einer Truhe mit Kraftzauber zu gehen.

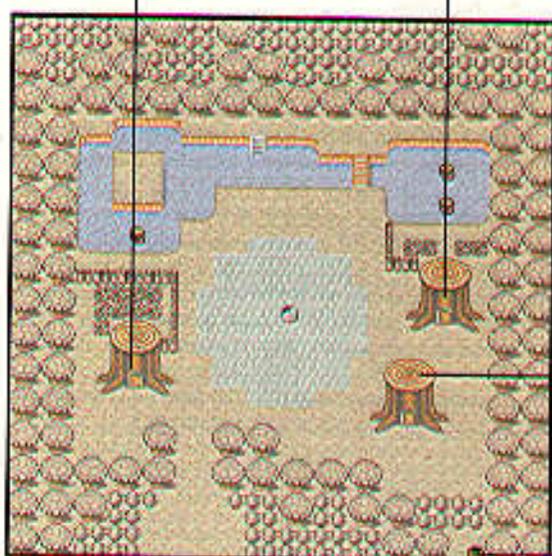


Genieße die Heilkraft des Kraftzaubers



Kalio/Krafttrank

Kraftzauber



Krafttrank

Krafttrank

Im Wald versperrt ein Baum den Weg nach draußen. Ich werde ihn fällen!



Die jugendliche Schönheit Kalia, zornig wie ein glitzendes Teufelchen im Morgengold der Sonne, schließt sich Dir an.

## Geisterwald

Die Schöne namens Kalia führt Dich zu einem verwunschenen Baum und fällt ihn für Dich mit ihrer Axt. Ein gräßliches Monster, halb Mensch, halb Tier, erscheint und vergiftet Kalia vor Deinen Augen. Mit letzter Kraft gibt sie Dir ihre Axt und bittet Dich, Gegengift im Norden der Wälder zu suchen.

Gift Zwerg



Der Gift Zwerg möchte Dein Ebenbild vollstehen lassen, damit wir uns so heller wahrnehme.

Schleim Keim



Der giftige Schleimkeim, der alles in seiner Umgebung mit Verderbnis besetzen möchte.

## Kalia

Wie eine zauberhafte Mischung aus feingliedriger Fee und weibliche Kämpferin, vereint sich in Kalia auf wunderbare Weise fordernde Kraft und anmutige Geschmeidigkeit. Sie führt die Axt wie einen Federstreich im leuen Morgenwinde, beherrscht viele Sprachen und den Lebenszauber, der verstorbene Kameraden wieder zum Leben zu erwecken vermag.

Level	3
HP	120
Waffe	Axt
Mein	keinen
Bekleidung	Ahornrüstung
Schild	keines
Anderes	Warrenring





Kalia schwingt die Axt gegen einen der letzten Bäume...



...der sich als giftiger Gas alle entpuppt. Arme Felal!



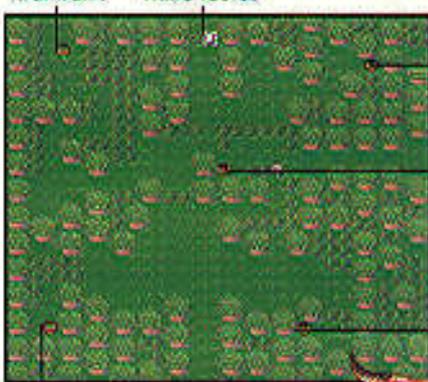
Die Axt ersetzt den Zimmermann.



Der Heiltrank heilt mit magischer Kraft.



Krafttrank Mino-Taurus



Heiltrank

Krafttrank

Krafttrank

Heiltrank



## Mino Taurus

Halb Mensch, halb Stier, jagt der Mino Taurus auf zwei Hufen über den sandigen Boden und wirbelt einen Sandsturm donnernd hinter sich auf. Sein Schnauben durch Nüstern, heiß wie Lavo, ist gefährlich, und alle, Mensch

wie Tier, vorkriechen sich ängstlich zitternd in ihren Schlupflöchern. Möge dieser Fluch an ihnen vorübergehen.

HP	Angriffkraft	Abwehrkraft
240	4	50

## Schlachtfeld 1

Du hast eines von vielen Schlachtfeldern erreicht. Einer Sage nach soll es an die zwanzig davon geben. Bleibe auf jedem Schlachtfeld 10 Runden der Sieger und Du kannst hilfreiche Gegenstände gewinnen.

## Sand Tempel

Dein vorläufig erstes Ziel ist erreicht, jugendlicher Kämpfer: Das Krafelixier für Kalia zu finden. Doch als Du die versteckte Truhe erwartungsvoll öffnest, grinst Dich die teuflische Leere an und die Stimme von Tristan hallt Dir höhnisch entgegen.

Amok Baum



Liest aus guter Dornenholz, wuchs er von bösen Bäumen auf die schicksalhaften grünen...

Kloaken Frosch



Wie erhabend, blattbewegtes, grüne Plätze schreien haben.



## Tristan

Tristan ist für seine wunderbare Fähigkeit, den Ninjastern durch die Luft reiten zu lassen, im ganzen Land berühmt und seine Gegner fürchten das sirrende Gleiten, wenn der Wurfstern die Luft in zwei Teile zerschneidet. Tristan schließt sich Dir an, jugendlicher Kämpfer!

Level	7
HP	360
Waffe	Ninjastern
Helm	Saturnhelm
Rüstung	Ornament
Schild	Keins
Sonstiges	Keins



## Schlachtfeld 2

Im Schlachtfeld 2 erwarten Dich giftige Kreaturen: Amok Baum, Kloaken Frosch und Basilisk. Wenn sie Deinen heldenhaften Körper lähmen oder vergiften sollten, benutze schnell den Heilzauber als Gegenwehr.



## Die Knochenhöhle

### ● Sandige Gefahr

Vor diesem Namen zu zittern, ist schon vielen Helden vor Dir passiert: Die Knochenhöhle. Dem hungrigen Treibsand fielen schon hunderte Wanderer zum Opfer. Passe also auf die Flußrichtung des hinterlückischen Sandes auf und schwimme in die richtige Richtung. Verschiedene Gegenstände und Orte lohnen sich, entdeckt zu werden. Und Du lernst Tristan richtig kennen, der einer Schatzsuche nie abgeneigt ist.



Im Treibsand immer vorsichtig ...



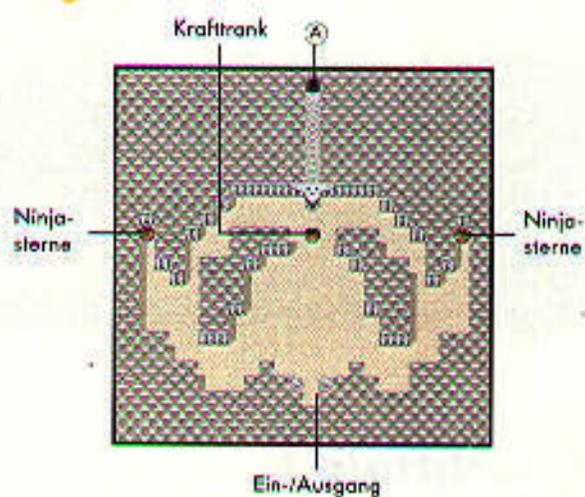
... auf die Richtung achten.



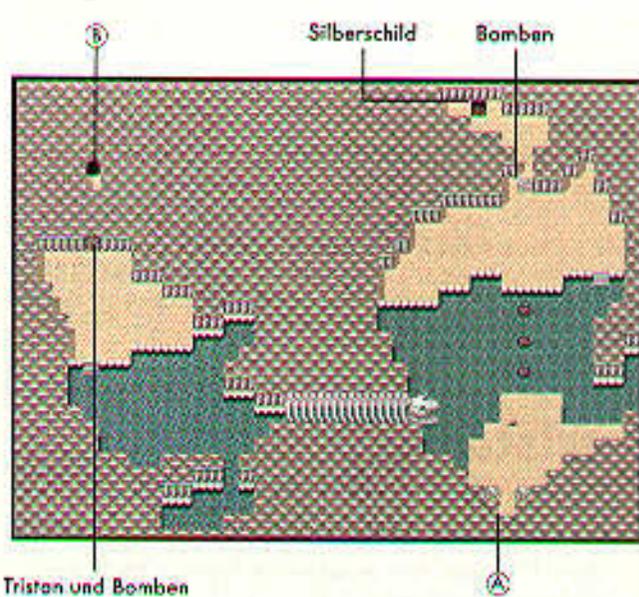
Tristan handelt sich wie auf einem orientalischen Bazar le Regé.



### 1. Etage



### Keller 1.1



## ● Monstergetümmel

Immer tiefer verschlägt es Dich in die unheimlichen Weiten der Knochenhöhle auf der Suche nach dem versteckten Kristall der Erde und Du erreichst eine schier unüberwindliche Barriere versteineter Knochenreste. Aber Du hast schon vieles dazugelernt, und so legst Du eine Bombe und sprengst Dir den Weg frei. Du zwängst Dich durch die felsige Öffnung und entdeckst Hinweise auf verschiedene Kreaturen, die Deinen Weg nach kreuzen könnten: Blutrote Krümel des Schund Wurmes und Federn der Flügel Brut sowie Teile der Moder Rippe liegen Dir zu Füßen, während Dir der Geruch des Amok Baumes in die Nase steigt und ferne, dunkle Schatten am Horizont üble Basilisks vermuten lassen, die auf der Lauer liegen. Krächzendes Getöse eines wütenden Kloaken Frosches gemischt mit dem tiefen Brüllen eines Killer Bullens ist in der Ferne zu vernehmen. Was in dieser Symphonie des Schreckens nur noch fehlt,

ist eine Kreatur mit gewetzten Messern auf der Suche nach neuen Opfern. Und sind nicht ein paar tapsende, schlurfende Schritte in der Nähe zu vernehmen? Du, jugendlicher Held, läßt Dich nicht beirren und folgst Deiner Aufgabe voller mutiger Zuversicht: Das Kristall der Erde harret seiner Rettung, und fühlst Du nicht fast schon körperlich dessen edle und vollkommene Gegenwart? Nach einer kleinen Weile der ruhenden Besinnung begibst Du Dich weiter auf die Wunderschaft. Welche Abenteuer werden Dich noch erwarten?



Mit dem richtigen Sprengpulver in Bomben versetzt, läßt sich so manche Wand in Wahlgelassen auflösen.

## ● Neue Kraft

Oh, welch eine Wonne, welch eine Labsal entlang des Abenteurers Weges, wenn ein Zaubertrank zur Hand ist. Er erfrischt Dich und füllt Deine magische Kraft wieder auf. Achte also darauf, genügend Zaubertränke entlang Deines beschwerlichen Weges zu finden. Einen Zauber, der Deine Angreifer das Fürchten lehren wird, wirst Du bald benutzen können: Den Erdfluch. Einmal gegen Deine Angreifer ausgesprochen, wird der Erdfluch die Erde fürchterlich erzittern lassen und den Angreifern die Energie rauben.



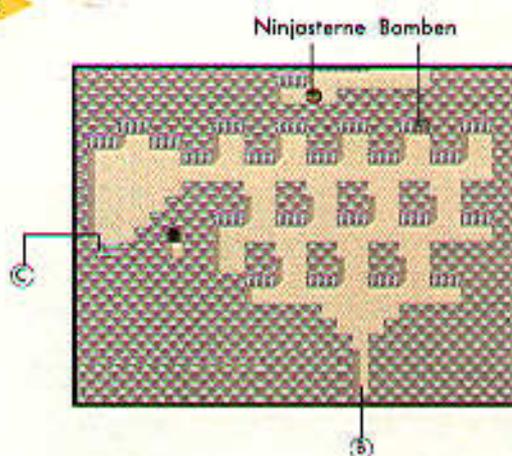
Nicht nur Deine Ninjasterne werden Dir eine sieghafte Zukunft verhelfen, tapferer Spieler.



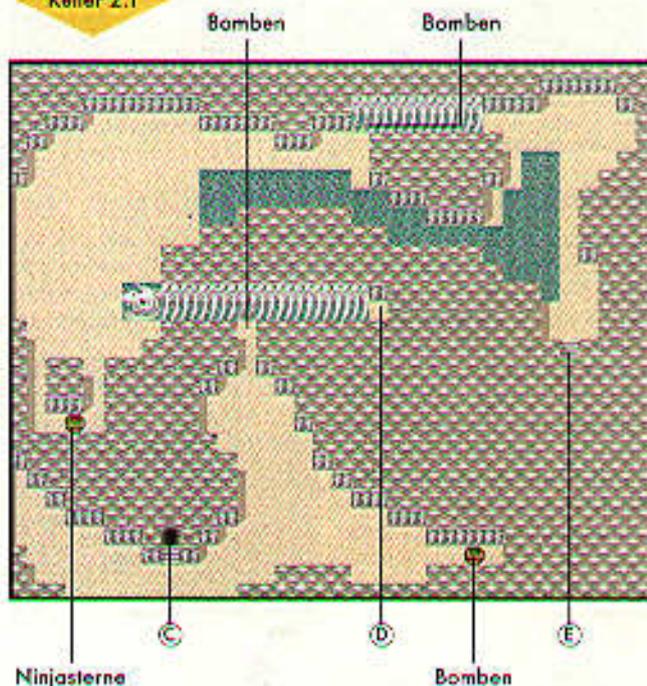
Zaubertrank erneuert Deine magische Energie.

Der Erdfluch läßt die Erde beben.

Keller 1.2



Keller 2.1



Keller 2.2



## ● Dunkle Tiefen

Frisch gestärkt und voller Tatendrang zieht es Dich weiter in die dunklen Tiefen der Knochenhöhle. Deine Schritte hallen verloren in der Weite der Gänge wider und warnen Deine Gegner. Sie warten schon auf Dich, jugendlicher Held. Sei also auf der Hut und halte Augen und Ohren offen und das Schwert bereit!



Dieser schwarze, kugelförmige Gegenstand gehört nicht in Knochenhöhle: Eine Bombe zum Sprengen von Hindernissen.

## ● Unheimliche Begegnung

In den tiefsten Tiefen lauert der schreckliche Glut Stepper, der neue Besitzer des Kristalls der Erde. Schon kannst Du sein schreckliches Stöhnen und Schnauben vernehmen, wie er mit seinen meterlangen Krallen im Untergrund scharrt. Der Glut Stepper verputzt große Tiere und kleine, vom Pech verfolgte Helden zum Frühstück. Aber Du, wackerer Spieler, wirst ihn besiegen und das Kristall der Erde aus seinen Fängen befreien, so daß es wieder in aller Herrlichkeit erstrahlen und die gestohlene Energie in die Erde zurückfließen kann. Du erhältst die Sandmünze, die Dich weiterbringt.



Der Glut Stepper hat das Kristall der Erde in seiner Gewalt.



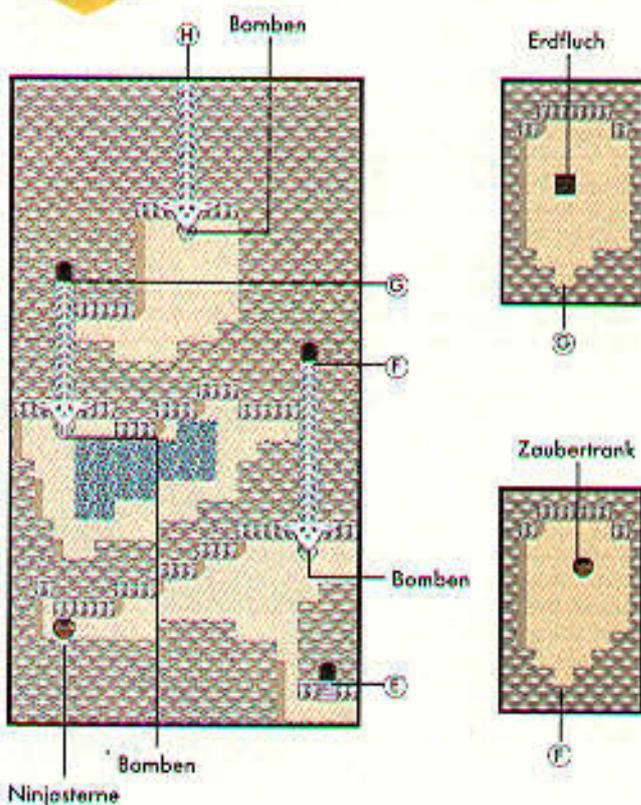
Die Sandmünze wird im Focusturm gebraucht.



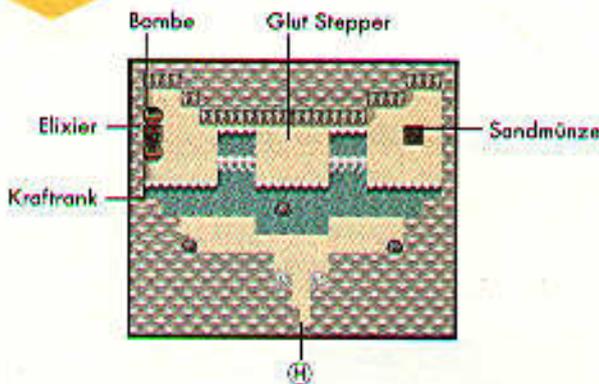
Das Kraftelixir spendet frische Energie.



### Keller 2.3



### Keller 2.4



### Schund Wurm



Er frisst Sand und Steine, die er dem Gegner ausgesprochen.

### Flügel Brut



Die staubige Vogel mit Krallen scharf wie Diamantmauer.

### Moder Rippe



Diese Krebsschnecken sind ergiebige Raublauge der Seelich.

### Killer Bulle



Er ist ein Tempel der Schicksal und möchte alles zerstören.

### Metzger



Er wagt übermütig seine Wessie und sein Horn ist sehr giftig.

## Glut Stepper

Longe Jahre hat er Hunger, Durst und Trockenheit über das Land verbreitet. Der Glut Stepper, eine Bestie ganz besonderer Gestalt. Die Sage berichtet, daß er einst aus tiefster Finsternis emporgeschleudert wie ein Bündel roten Fleisches auf den Boden des friedlichen Focusturmlandes fiel und sofortigen Schrecken verbreitete. Er stahl den Kristall der Erde und entwässerte so das Land, verursachte Erdbeben und Kummer im Herzen der Menschen. Wenn Du, jugendlicher Held, auf den Glut Stepper triffst, sieh Dich vor! Seine Zähne zermalmen Felsbrocken, sein giftiger Atem lähmt den mutigsten Angreifer.

HP	Angriffkraft	Abwehrkraft
2200	70	60



## Foresta

Nach dem Kampf mit Glut Stepper weist Dir Tristan den Weg zu einer besonderen Gabe für Kalia. Das einzigartige medizinische Gebräu, das vermittels seiner besonderen Kraft in der gütlichen Lage ist, Kalias Minotauergift-Tiefschlaf zu beenden, wurde von einem alten Weisen in den Bergen Forestas gemischt und an einem geheimen Ort verborgen. Ein sehr kostbarer Saft, den es nur in geringen Mengen gibt: Das Kraftelixier. Aber nicht nur dieses Kraftelixier ist für Deinen weiteren Weg wichtig, wenn Du Kalia wiederbeleben willst, sondern auch die Sandmünze ist ein Gegenstand, der Deinem suchenden Blick und wachen Verstand nicht entgehen sollte. Die Sandmünze ist ein ganz besonderer Gegenstand mit einer in der Sonne edel funkelnden Gravur in der Mitte. Jeder, der in den Besitz dieser Sandmünze gelangen sollte, hat mit ihr den Eingangsschlüssel zu einem verschlossenen Tor im Focusturm zu eigenen Händen; ein Tor, daß dieselbe Gravur wie die Münze auf der Vorderseite trägt. Vom Kampfe noch völlig erschöpft, gönnt Du Dir ob der gefährlichen gesundheitlichen Lage Kalias keine Pause und eilst sofort weiter zu Kalia in Foresta. In Foresta traust Du Deinen Augen nicht mehr; die gesamte Stadt ist neu erblüht und strahlt in den frischesten Grüntönen, während die Bewohner, um Jahrzehnte verjüngt, Dich mit Lob überschütten. Du gehst zu Kalia, gibst ihr das Kraftelixier zu kosten und siehe da: Ihre Kräfte kehren zurück. Aufgeregt erzählt sie Dir von ihrem Plan, durch den Focusturm nach Aquaria zu gehen. Dort könnte jemand namens Spencer etwas über den Verbleib ihres Vaters wissen. Und Du sollst als Aufklärer voraus gehen.



Das Abenteuer wird weitergehen.

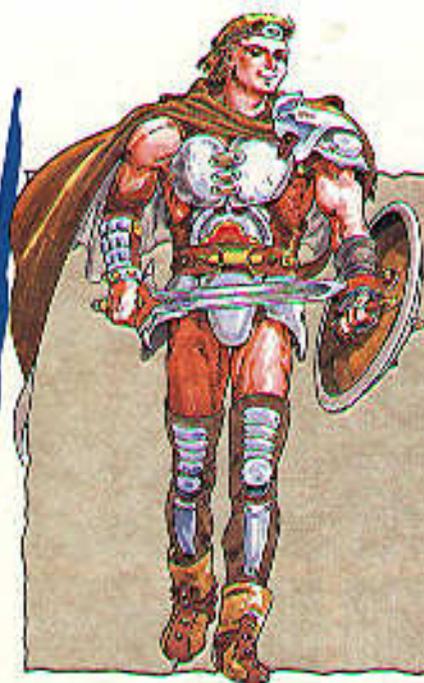
## Schlachtfeld 3

Halte Ausschau nach dem Metzger (er wetzt schon geduldig seine Messer), dem Sandwurm (er hat seinen Schußapparat schon voller Schmutz geladen) und den Basilisks (die schon gefährliche Schatten werfen). Sie alle werden Dich auf dem 3. Schlachtfeld erwarten und Dein ganzes Können und Geschick auf eine besondere Probe stellen. Bedenke, daß Du jetzt alleine kämpfen mußt. Solltest Du 10 Runden gegen diese gefährliche Brut bestehen können, winken Dir 150 Goldstücke. Sollte Dir Dein Geschick nicht treu bleiben und Du unterliegst, verlasse diesen verwunschenen Ort.



# DAS KRISTALL DES WASSERS

Dein von vielen Kämpfen geschärftes Auge erblickt voll freudiger Erwartung die Stadt Aquaria, doch erschrocken zuckst Du zurück: Die gesamte Stadt ist zu einem soliden Stück Eis gefroren. Frostige Kälte ergreift Deinen Körper und Du beginnst langsam zu zittern; bald schüttelt es Dich im eisigen Hauch dieser verwunschenen Stadt. Nur noch ein Gedanke findet in Deinen verzweifelten Sinnen Platz: Wie kann ich der Bevölkerung helfen und Spencer finden, der auf mich wartet?



## Der Focusturm

Viele versteckte Eingänge führen in den sagenumwobenen Focusturm, der, wie ein unteilbarer Diamantpfel in der Mitte des Landes steckend, von überall gesehen werden kann. Aber nach und nach wirst Du, mutiger Held, alle Eingänge benutzen müssen. Jedoch ist jeder der vier Tore im Focusturm mit einem Siegel fest verschlossen. Um sie zu öffnen, mußt Du die magischen Münzen finden und im Schlachtfeld gewinnen. Wenn Du die Münzen erhältst, gehe direkt, ohne gefährliche Umwege, in den Turm und bahne Dir den Weg zu neuen Gebieten in dem Land. Der letzte Torweg jedoch, blockiert den Weg zu der Spitze des Turmes, ein Ziel, das so manche Überraschung für einen so tapferen Helden, wie Du Dich erwiesen hast, verbergen mag. Auf diesem Weg wirst Du den verwunderlichsten Dingen begegnen, und wie durch ein Wunder findest Du zu Deinen

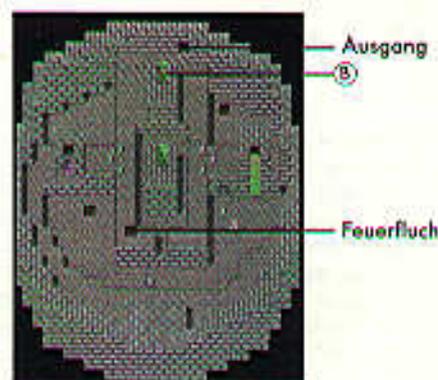
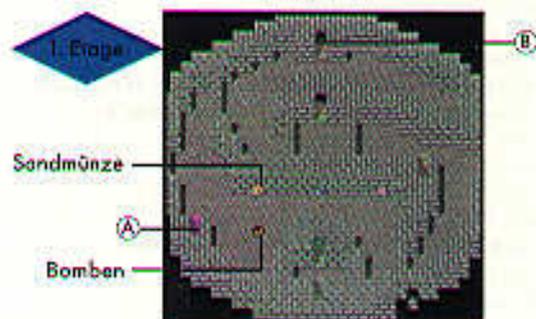
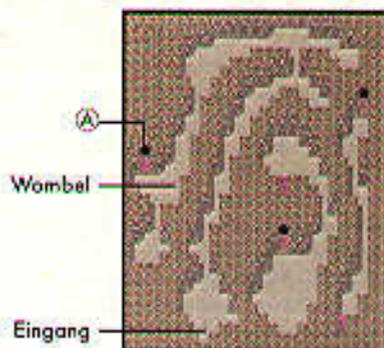
Füßen eine Liste auf Pergament geschrieben, von Dingen, die Dir wichtig werden könnten. Was haben sie wohl auf sich – doch lies selbst: „Feuerfluch, Narrenring, Plutohelm, Katzenklau, Libra Opal, Feuerwasser, Heilzauber, Mollibombe, Stahlrüstung, Eis Spiegel, Stahlschwert, Wassermünze, Solschlüssel, Fluchtzauber, Goldschild.“ Nachdem Du Dich gehörig gewundert hast, gehst Du zum Focusturm und siehst Wombel auf Dich warten; er erzählt Dir etwas Interessantes über eine Frau namens Phobia, die Dir helfen soll.



Der Weg durch das Focusturm läßt sich abkürzen, wenn Du das versteckte Torweg benutzt.



Mit dem Feuerfluch kannst Du eine Feuersbrunst entfachen.

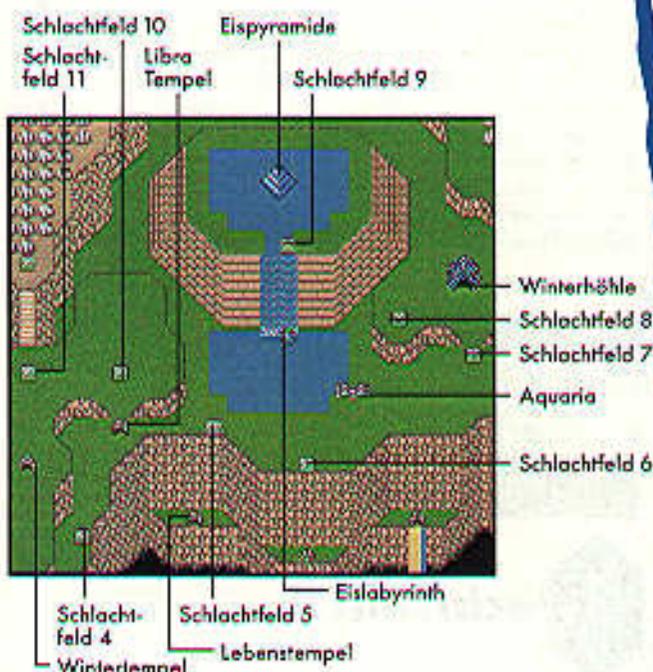




Eine geheimnisvolle Frau, auf das Namen Phobia getauft, kann Dir helfen.



Mit der Sandrinne öffnest Du die Tür, die... ... dieselbe Grotte hat wie die Mäuze.



## Schlachtfeld 4

Achtung! Auf diesem Boden erwarten Dich die gefürchteten Macro Wichte; sie sind klein, gemein und sehr boshaft. Einst wohnen sie als Großfamilie von hunderten Exemplaren in einem verwunschenen Tal, so groß wie ein Fußabdruck. Du erhältst 99 Erfahrungspunkte, wenn Du zehn Runden gegen sie durchstehst.



### Macro Wicht



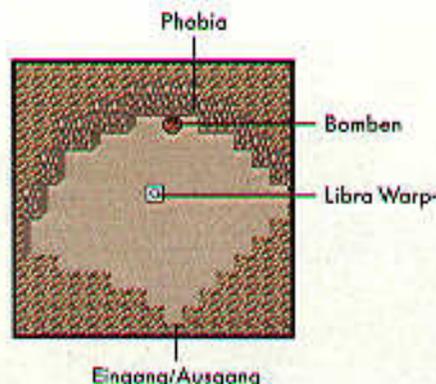
Breitet seinen Giftweg und hat es immer sehr eilig, dir den Hintern zu rücken.



## Der Libra Tempel

Sobald Du den Libra Tempel von innen in Deinen geneigten Augenschein genommen hast, wirst Du etwas sehr Seltsames auf dem Boden sehen – ein besonderes Zeichen in der Mitte: Ein Wappen. Wenn Du Dich darauf stellst, wirst Du bemerken, daß nichts geschieht! Aber früher oder später wird dieser Punkt eine wichtige Warp Zone sein, mit deren Hilfe sich neue Wege für Dich öffnen werden und Du von Stadt zu Stadt reisen kannst. Damit diese besondere Wandlung seiner vorgegebenen Bestimmung gerecht werden kann, mußt Du, junger Held, einen Opal im Lande finden, der dem Wappen auf dem Boden gleicht. Hast Du diesen Opal gefunden, kehre zu diesem Punkt zurück. Es wird nicht Dein Schaden sein!

Doch wenn Du den Libra Tempel näher erforschst, wirst Du eine geheimnisvolle Person treffen. Wenn Du sie nach ihrem Namen fragst, wirst Du erstaunt feststellen, es ist die wichtige Person, von der Wombel Dir erzählte – Phobia.



## Schlachtfeld 5

Das 5. Schlachtfeld hält für Dich, tapferer Held, 300 Goldmünzen bereit, wenn Du Dich über 10 Runden gegen die Monster behaupten kannst. Der Macro Wicht und die Arsen Kröte versuchen, Dir das Abenteuer-Leben mies zu machen und greifen Dich rücksichtslos an. Halte Dich an Phobia, sie wird mit Dir sein. Vielleicht kannst Du das eine oder andere von ihr lernen – wer weiß? Achtet besonders auf die Arsen Kröte mit ihrem üblen Mundgeruch, der schon so manchem Helden sein vorzeitiges Ende bescherte.



### Arsen Kröte



Die Arsen Kröte schlägt mit ihrer Zunge um sich und verstrahlt giftigen Mandelgeruch.

## Schlachtfeld 6

Jetzt erst, vor dem 6. Schlachtfeld, kommt Dir so wahrhaft in den Sinn, wie einfach es doch im Kampfe geworden ist, seitdem Phobia ihre Katzenklauen sprechen läßt – nebst diversen Zaubersprüchen. Fast bist Du geneigt, junger Held, Deine schicksalhafte Bestimmung auf die leichte Schulter zu nehmen. Aber sei gewarnt – die Angreifer werden es nicht an Kraft und Schläue missen lassen, denn sie haben seit Jahrhunderten nichts anderes im Sinn als den gradenlosen Kampf.

### Höllens Stachel



Ein neugieriges Vieh, vor dessen Stachel Du in Bedrögnung gelassen wirst.



Der Narren Ring verleiht geheimnisvolle Kräfte.



## Phobia

Welch eine Frau, diese Phobia! Sie trägt einen riesigen Bogen, und auf ihrem Rücken einen reich verzierten Köcher mit Pfeilen. Sie ist die Enkelin von Spencer und, ebenso wie er, eine Expertin mit Krallen-Waffen. Gerne benutzt sie den Kraft-, Heil- und Lebenszauber neben dem Feuerfluch und der Donneraura. Ihre erstaunliche Tapferkeit und ihre besondere Schönheit sind weit über die Grenzen des Landes hinaus wohlbekannt.

Level	15
HP	680
Waffen	Katzenklau
Helm	Keiner
Bekleidung	Zauberumhang
Schild	Keiner
Anderes	Horror Ring



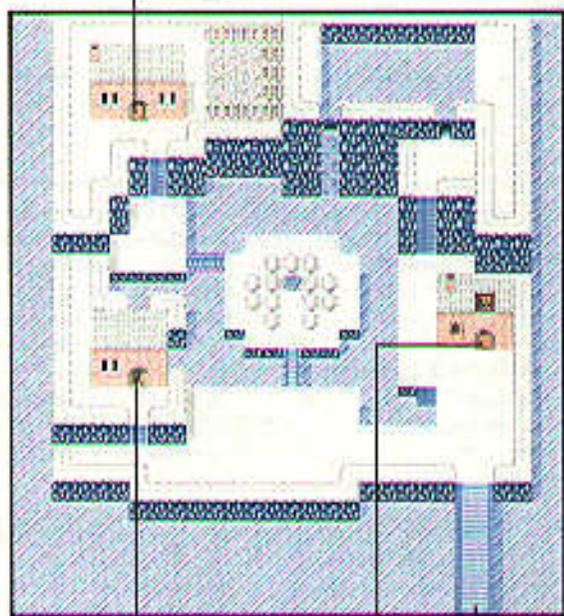
# Aquaria

Nachdem Du mutigen Schrittes Phobias Haus betreten hast, stellst Du sofort fest, warum Spencer eingesperrt ist: Eisblöcke versperren den Ein- und Ausgang eines geheimen, unterirdischen Tunnelganges, den Spencer in unzähligen Monaten dem felsigen Untergrund abtrutzte. Doch dieses Eis, hart wie Stein und unerbittlich grausam, läßt sich solange nicht erweichen, bis Du den Libra Opal gefunden hast, ein geheimnisvoller Halbedelstein, der von üblen Kreaturen der Winterhöhle gestohlen worden ist. Denn mit diesem Opal befindest Du Dich in der bemerkenswerten Lage, Feuerwasser zu besorgen.



Spencer hat einen Tunnel gegraben, der durch Eisblöcke versperrt wird.

Gemini Warp, Plutohelm, Ambrosia



Phobias Haus, Heilrank  
Gasthaus, Bombenshop  
Ein-/Ausgang



In Aquaria kannst Du ein Gasthaus zum Bauen...



... und einen Shop zum Eindecken finden.



Die Bewohner der Stadt erzählen, daß die Meister in der...



... Eispyramide erzählt sind und erst dann ihre Mater...



... offenbar, wenn Du den Eispiegel in der Eispyramide findest.



Die Lebensbaum? Was mag er vorbringen?

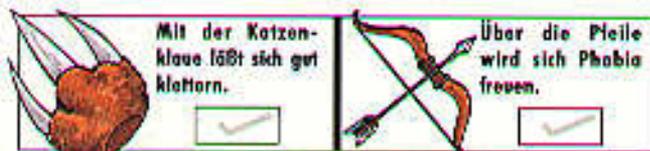
# Schlachtfeld 7

99 Erfahrungspunkte erwarten Dich, tapferer Recke, wenn Du alle Monster über 10 Runden Deine überlegene Kraft verspüren läßt. Der Höllenstachel und die Arsen Kröte sowie Cinas haben sich zusammengeschlossen, um Dir den Garau zu machen. Besondere Obacht gelte dem Cinos, ein wilder Steppennager, der mit seinen biestigen Stacheln zu Tiefschlaf und Lähmung führen kann. Siehe Dich also vor und überlege Dir Deine Angriffstaktiken sehr genau.



# Winterhöhle

Fühlst Du den eisigen Hauch, der Dich in der Winterhöhle empfängt und Deine Glieder langsam erlahmen und kampfunfähig werden lässt? Bleibe also immer in Bewegung, bevor Du, zu einer eisigen Statue erstarrt, nur noch einen Blickfang für Touristen abgeben kannst! Und bedenke, Dein mitgeführtes Ambrosia besitzt die magische Möglichkeit, Deine Angriffs- und Abwehrkraft wiederherzustellen. Weiter und weiter führt Dich Dein unermüdlicher Kampf in die Winterhöhle und Du kommst plötzlich eine Idee weit des Weges ab. Ein geheimnisvolles Geräusch lässt plötzlich eine empfindsame Saite in Dir klingen, ein Geräusch wie quietschende Kreide auf einer Schiefertafel – leise noch, doch immer lauter steigt es an, schriller und unerträglich vibrieren Deine Ohren. Phobia kratzt mit ihrer Katzenklaua über das ewige Eis. Und jetzt, Du traust Deinen Augen nicht, gibt Dir Phobia diese exzellente Waffe in die Hand, mit deren Hilfe Du Höhlenwände hoch und runter klettern kannst.



Die Katzenklaua gibt die Kraft, Wände ...



... zu erklimmen und Angewerfer zu töhren.

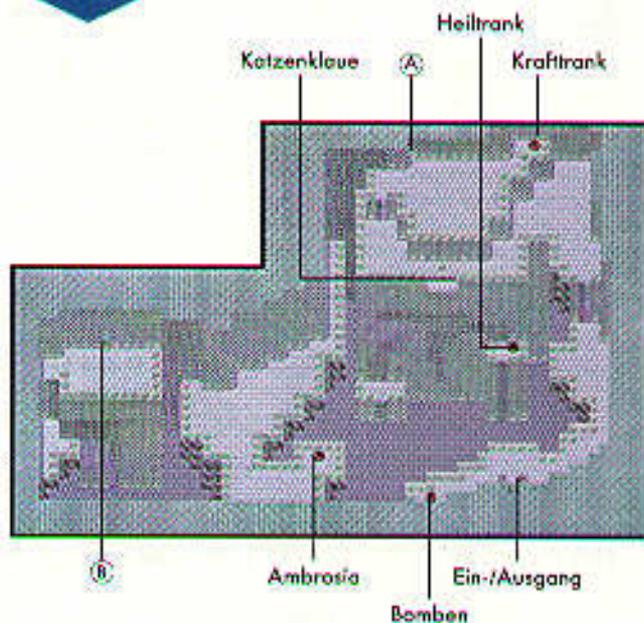
## ● Rutschiges Abenteuer

Benutze eine Bombe und verschaffe Dir einen freien Zugang zur nördlichen Seite der Höhle, wo Du zwei Kisten finden wirst. Auf dem Eis wirst Du eine Linie sehen, über die Du auch die zweite Kiste erreichen kannst.



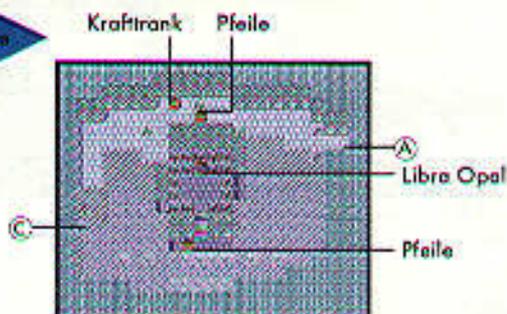
Über das Eis schlüpfen und die 2. Kiste einholen.

1. Etage



Um die zwei verschlossenen Türen in der Höhle zu öffnen, benutze die Bomben und drücke den A-Taste.

3. Etage



Du stehst vor Ausgang A.



Du stehst vor Ausgang B.

### Blut Egel



Ein übler Bursche, der Sand speckt und Erdboden verunsichern kann.

### Trauer Gaul



Das Pferd mit dem schwarzen Mantel kreuzt Dich verwirren - aufpassen.

### Tornado Amsel



Gelbe Amsel, die in Wirbelwinden geborn ist, und sie kratzt toll ihren Klauen.

### Käfer Raucher



Diese gepanzerte Schälkrone kann fliegen und Gift verspritzen.

## Das Ziel vor Augen

Weckerer Held, wenn Du im nördlichen Teil der Höhle die zwei Kisten gefunden hast, sowie über das Eis gegangen bist, wirst Du den Oktopus sehen können. Nun wird es langsam aber sicher ernst. Gehe wieder den Weg zurück in die erste Etage, und von dort in die dritte. Und bald, wenn Deine Füße schon an Dir zerran als seien Sie in Gold gegossen, gerade dann hörst Du von nahe die glitschigen und glibbrigen Bewegungen von Oktopus, wie er mit seinen vielen schleimigen Armen über den Boden flutscht. Dieser üble Bursche kann nicht mehr weit sein, und Du sammelst alle Dir möglichen Kräfte, um Dich auf den bevorstehenden Kampf vorzubereiten. Denke daran, was weiter zu tun ist: Solltest Du diese Kreatur in die Flucht schlagen können, wirst Du eine Kiste entdecken, die unter dem Oktopus verborgen war. Gehe zur Kiste hin, öffne sie und finde den Libra Opal, mit dessen Hilfe Du zwischen dem Libratempel und dem Lebenstempel über die Warp Zone hin- und herreisen kannst, um das Feuerwasser zu bekommen. Erinnerst Du Dich an das Wappen im Libra Tempel?



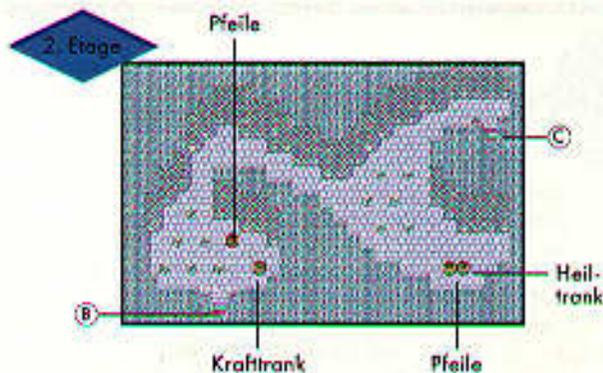
Der Libra Opal öffnet neue Wege.



Du stehst vor dem Ausgang „C“.



Auf der 3. Ebene



Der Oktopus führt nichts Gutes im Schilde, und wirkt manchmal elektrisierend!

## Oktopus

Eine fleisige, gummiartige Gestalt mit vielen Armen erhob sich einst aus den unendlichen Tiefen des Ozeans, um seinem unstillbaren Appetit neue, frische Nahrung zuzuführen. Der Oktopus erlernte in seiner grenzenlosen Boshheit gelernt, Sauerstoff zu atmen und sich auf seinen saugnächtigen Tentakeln fortzubewegen. Es sind dies überaus gefährliche Greifwerkzeuge, die seinen Gegnern, so er sie zu fassen bekommt, die letzte Luft aus den Lungen preßt. Und noch eine Fähigkeit macht aus ihm eine nicht zu unterschätzende Figur: Er kann seinen Angreifern Energie entziehen und diese als Elektroschock verwenden.

HP	Angriffskraft	Abwehrkraft
2500	50	50



## Schlachtfeld 8

Weiter und weiter geht es in Deinem Abenteuer, wagemutiger Held. Ein neuer Platz der Bewährung erwartet Deine siegreiche Kraft. Auf diesem besonderen Schlachtfeld besteht Deine Aufgabe darin, gegen die geheimnisvolle Art der Schnabel Augen 10 Runden in den Kampf zu ziehen. Schnabel Augen stammen aus den heißesten Wüsten dieser Erde und können in ihrem Körper Wasser speichern, das sie ihren Angreifern entgegenschleudern. Wenn Du siegreich bist, winken Dir 600 Goldmünzen als Belohnung.

## Libra Tempel

Nun, nachdem Du den Libra Opal in einer siegreichen Schlacht gegen Oktopus gewonnen hast, bist Du zurück in den Libra Tempel gekommen. Du erinnerst Dich noch an das erste Mal, als Du auf die besondere Stelle mit dem Libra Wappen gelaufen bist, dem Libra Warp, und nichts geschah. Jetzt, da Du im glücklichen Besitz des Libra Opals bist, stellst Du Dich erneut auf das Zeichen in der Erde, und siehe da: Du reist auf geheimnisvolle Weise direkt bis zum Tempel des Lebens. Jetzt ist es Dir endlich, nach langer entbehrungsvoller Reise möglich, das Feuerwasser zu besorgen, welches für die vereiste Stadt Aquaria ausersehen ist. Siehe zu, daß Du es in Deinen Besitz bringen kannst!

## Der Tempel des Lebens

Bevor Du Dich verstehst, junger Held, bist Du im Tempel des Lebens angekommen und reibst Dir verwundert die Augen: Das überaus wichtige Feuerwasser, der einzige Stoff, der die vereiste Stadt Aquaria zu retten in der Lage wäre, ist verdunstet. Enttäuscht setzt Du Dich auf den staubigen Boden und beginnst an Deinem Schicksal zu zweifeln. Ein plötzliches Geräusch aus dem Nebenraum läßt Dich jedoch aufhorchen – es ist der alte, weise Mann namens Wombel, der noch Feuerwasser für Dich bereithält.



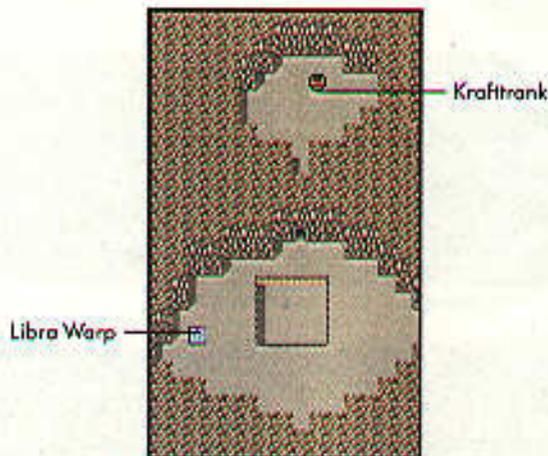
## Aquaria

Du bist zurück in Aquaria und das geheimnisvolle Feuerwasser befindet sich in Deinem Rucksack. Wombel hat es Dir in eine Flasche aus wertvollem Bergkristall gefüllt und Dir den guten Rat mit auf dem Weg gegeben, diese Flasche wie Dein eigenes Augenlicht zu hüten. Beschwingten Fußes begibst Du Dich in das Zentrum der Stadt und findest die Blume des Feuers, eine Pflanze, die befindlich ihres Inneren Wärme zu erzeugen in der Lage ist. Nach ist die Pflanze des Feuers vereist, doch Du öffnest vorsichtig die Flasche mit Feuerwasser und schüttest die kostbare Flüssigkeit über die Blume. Was für ein wunderbarer Anblick, denkst Du Dir, während das Tauwasser den Boden benetzt und eine kostbare, tiefgrüne Blüte in voller Pracht offenbart.

### Schnabel Auge



Dieser widerwärtige Biestel speit Wasser, fort via Negakörner...



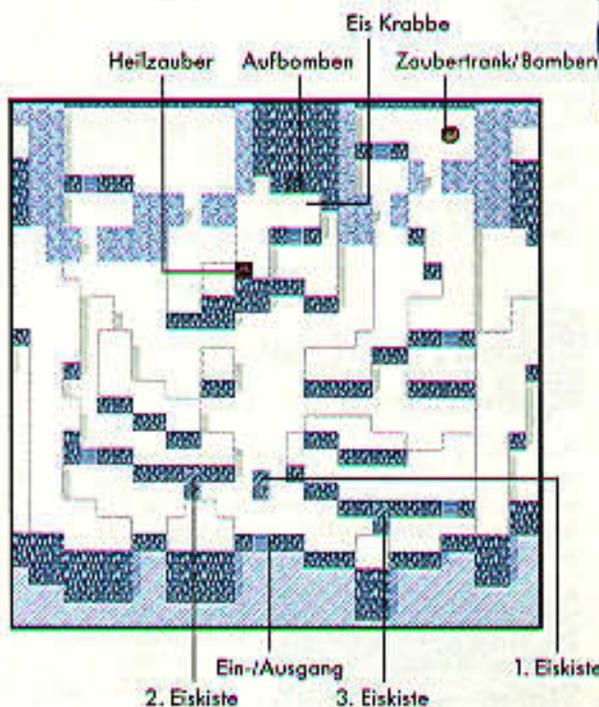
Die Schwere: Feuerwasser ....



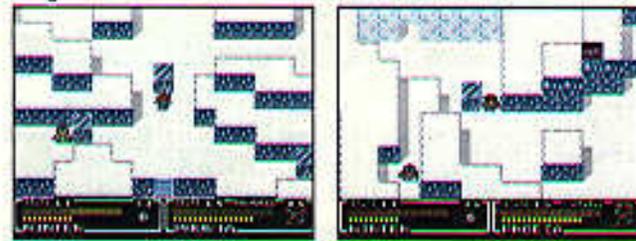
... rette unsere Stadt!

# Eislabyrinth

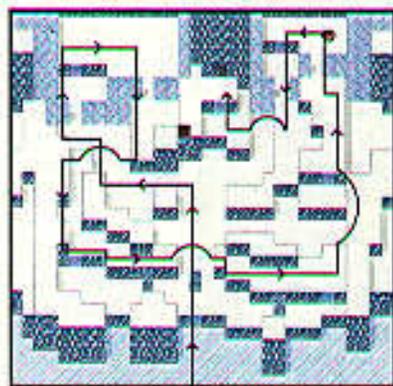
Vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt, und so bemerkst Du zu tiefst verwirrt, daß Du nicht in der Eispyramide gelandet bist. Vielmehr hallen Deine müden Schritte durch die verworrenen Gänge des Eislabyrinthes, ein Ort, in dem schon viele Wanderer ihr Leben lassen mußten. Aber es bleibt Dir keine Wahl, tapferer Kämpfer: Damit Du den Kristall des Wassers endgültig in der Eispyramide bekommen kannst, mußt Du zuvor eine Tür im Eislabyrinth öffnen. Aber sieh dich vor, jeder Schritt kann Dein letzter sein, denn zahlreiche Fallen pflastern Deinen Weg mit Schrecken, während die eiskalten Höhlenwände nur danach lechzen, daß Du fällst und sie Deinen Schrei aus der Tiefe widerhallen dürfen. Damit Du das Eislabyrinth meistern kannst, oh jugendlicher Held, ist es von Nöten, die Eiskisten (die Sage berichtet von drei Kisten) zwischen die Abgründe zu schieben. Schiebe sie genau in die Mitte des Abgrundes, springe auf sie drauf und Du kommst weiter. Auf diesem Weg werden Dir Monster begegnen, wie der Zed Yego, heiß Mann, halb Stiehmücke, der Angreifer in den Tiefschlaf sirren kann, oder das Dir schon bekannte Schnabel Auge. Benutze den Heilzauber, um wieder zu Kräften zu kommen! Bald wird die Eis Krabbe erscheinen und Dich zu einem unerbittlichen Kampf herausfordern. Sei wachsam und bedenke jeden einzelnen Schritt genau.



 <p><b>Der Heilzauber hilft bei Vergiftungen.</b></p> <input checked="" type="checkbox"/>	 <p><b>Die Mollbombe hat die Kraft vieler Bomben.</b></p> <input checked="" type="checkbox"/>
---	--



Verschiebe die Blicke zwischen den Abgrund... ..und springe nun darüber: Der Weg ist frei!



## Eis Krabbe

Seit Jahrhunderten haust die Eis Krabbe unter Schnee und Eis, auf der Lauer liegend und immer bereit, wie ein kleiner Springteufel aus dem Boden zu schießen und erglose Wanderer, die sich in den Labyrinth verirren, zu verschlingen. Sie schlägt mit ihren messerscharfen Zangen nach ihren Gegnern und vermag es, Gegner mit einem Biß zu teilen. Wenn die Eis Krabbe auf einen ebnabürtigen Gegner trifft, benutzt sie auch ihre Geheimwaffe: Sie schleudert gefrorene Luft wie ein Hagel stählerner Nägel. Hast Du die Eis Krabbe besiegt, lehrt Dich Phobias den Gebrauch der Mollbombe, die Dir erlaubt in die Eispyramide zu gelangen. Die Tür wird sich öffnen.

HP	Angriffkraft	Abwehrkraft
3000	100	50





## ● Eiskalte Monster

Wahrhafte Verwirrung ergreift Dich, während Du in den dunklen Gängen der Eispyramide hin- und herirrst. Die verschiedensten Monster haben hier ihre Zeugnisse barbarischer Akte hinterlassen. So siehst Du versteinerte Knochen zu Deinen Füßen liegen, die der Streit Hahn in seiner Wut ausspuckte und schwarze, ätzende Tintenspritzer geben an den Wänden ein beredtes Zeugnis der Untaten des Seelen Würgers ab. Das kann ja lustig werden, denkst Du Dir, und hörst in der Ferne die gemeinen, in den Ohren schmerzenden Töne der Riesen Krabbe, die scheinbar sehr hungrig auf ihr Abendessen wartet. Ich werde das nicht sein, schwörst Du Dir und nimmst Dein Schwert noch fester in die Hand, während Du die Lächer in der Wand siehst, die die Hypno Tentakel in ihrem Zorn mit Energiestrahlen brannten. Mittlerweile siehst Du in der 4. Etage eine Schatzkiste, jedoch keine Schalterstatue, um den Raum zu öffnen. Aber Dir kommt eine Idee und Du gehst in die 5. Etage, findest die richtige Stelle und springst runter in die 4. Etage in den zuvor unerreichbaren Raum. Nun öffnest Du die Truhe und findest eine Rüstung aus Stahl, die durch magische Veredlung in der Lage ist, Giftangriffe abzuwehren. Die Stahlrüstung trägt sich federleicht und schützt Dich dennoch sondergleichen.

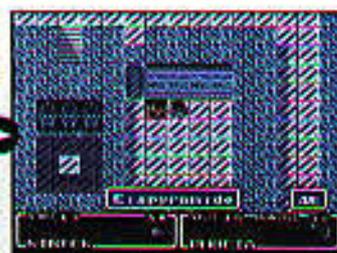


Die Stahlrüstung ist stärker als die eiserna.



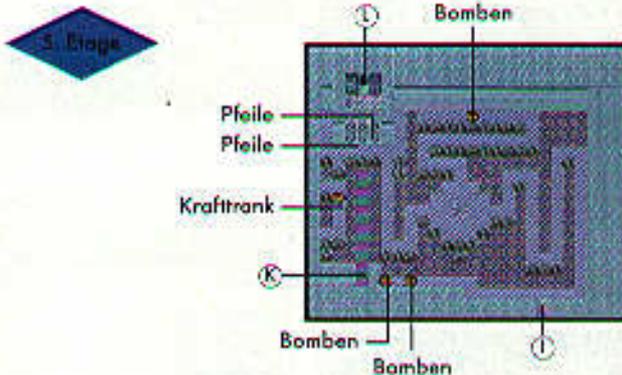
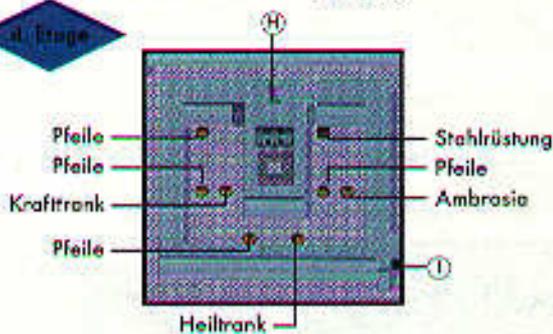
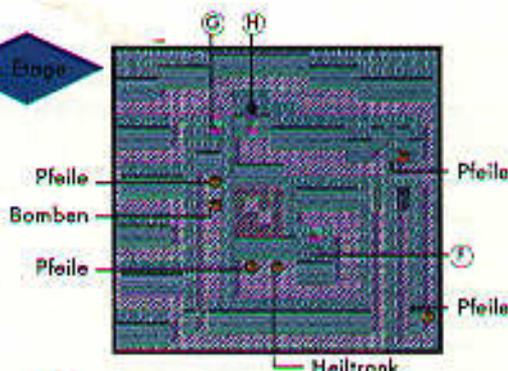
Vor die Statue stellen...

...und den A-Knopf drücken!



Eben noch in 5. Stock...

...jetzt im 4. gelandet.



Da hast das tolle Gegenstand gefunden - toll!

### Streit Hahn



Seine Spezialität ist das Versetzen von Gegnern, wenn ihn danach ist.

### Seelen Würger



Ein Hexenpflünder, Alpträumer, der Gegner die Lebensenergie raubt.

### Sphinx



Die Märschkopf auf einem Löwenkörper stürzt seine Gegner in Verwirrung.

### Hypno Tentakel



Er blüht Energiestrahlen gegen Gegner, die sich sonst wie gewohnt fühlen.

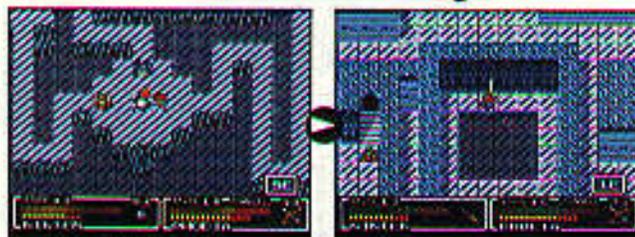
### Riesen Krabbe



Er sendet allezeit alle Teile aus, die den Gegner komplettlich macht.

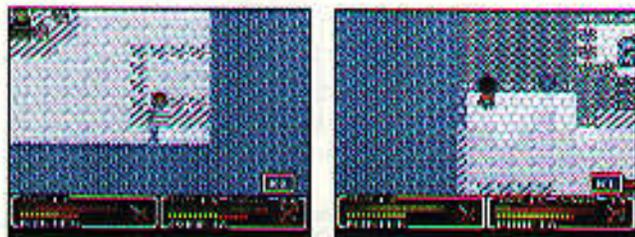
## ● Die Schreckensfratze wartet!

Nun, da Du, mutiger Kämpfer, in den glücklichen Besitz der stählernen Rüstung gelangt bist, findest Du neu gestärkt und tatendurstig zurück in die 5. Etage. In der Mitte des Raumes legst Du eine Mollibombe und läßt sie krachend explodieren. Möge den Geistern der Unterwelt von dem gewaltigen Knall der Schreck in die Glieder fahren und sie für immer verwirren. Jetzt siehst Du, wie die Bombe ein Loch in den Boden gesprengt hat und Du springst mutig mittendurch. Du suchst den verborgenen Schalter in der ersten Etage und kehrst ins 1. Kellergeschoß zurück, um Dich dem Kampf mit dem Eis Golem zu stellen. Doch einfacher gesagt als getan, denn der hinterlistige Eis Golem versteckt sich vor Dir. Suche eine verborgene Treppe im unteren rechten Bild und gehe unter der Eisdecke weiter nach links oben. Der Eis Golem und der Kristall des Wassers erwarten Dich schon!



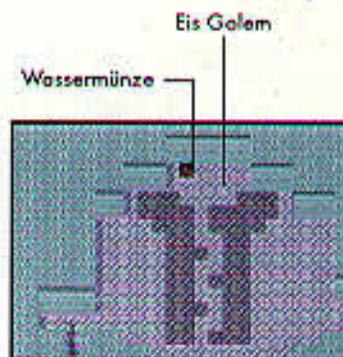
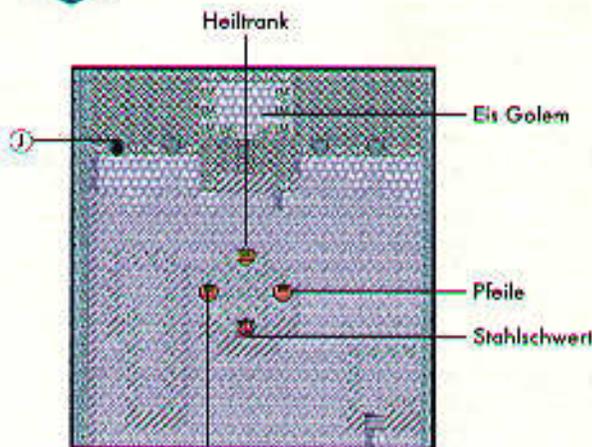
Hier in die Mitte die Mollibombe legen ...

... und hier den Schalter betätigen.



Da verschwindest im Ei.

Da stehst vor Ausgang „J“.



## Eis Golem

Nun gibt es kein Zurück mehr, kampfprober Jüngling, der Eis Golem wartet auf Dich! Aus unzähligen Tonnen lebendigem Eis geboren, geht von diesem Monster eine grausige Kälte aus, die jedem, der in die Nähe des Eis Golems kommt, den Atem verschlägt. Doch mutig schreitest Du voran, den Eis Golem zu besiegen und die Wassermünze zu erhalten, die Dir einen neuen Weg im Focussturm öffnet. Der Eis Golem stahl die Energie des Kristalls des Wassers und gewann so ungeheure Stärke. Aus verständlichen Gründen fürchtet er nichts mehr als das Feuer.

HP	Angriffskraft	Abwehrkraft
6500	80	48



# Aquaria

Siehe, forscher Held – Aquaria blüht und gedeiht, daß es eine Wonne ist! Das Eis ist verschwunden und eine neue Zeitrechnung des Glücks ist angebrochen. Es ist Dein ehrenvoller Verdienst und alle Bewohner Aquarias danken Dir die Rettung des Kristalles des Wassers; ihres Wesens gemäß, voll stiller Demut, Phobia kommt nun zurück nach Aquaria, folge ihr, wenn Du die Wassermünze genommen hast (Du brauchst Sie, um die Tür im Focussturm zu Deinem neuen Abenteuer zu öffnen) und begib Dich in Phobias Haus, Spencer zu treffen. Doch leider vermogst Du es nicht, seiner gegenwärtig zu werden, und Phobia erzählt Dir, daß Spencer in der Nähe des Hauses gräbt. Gehe, Held und finde Spencer.

# Spencers Ort

Gelangweilt stöberst Du durch die frisch gegrabenen Tunnel, bis Du Spencer doch im letzten Winkel findest. Spencer erzählt Dir, daß Kalias Vater, Kapitän Max, samt seines Schiffes auf einem Trokennriff gefangen liegt. Dann erweist Dir Spencer die außerordentliche Ehre, Dir den Solschlüssel zu übergeben, mit dessen Hilfe die Truhe aufzuschließen, nun in Deinem Vermögen liegt. Es befindet sich das Goldschild darin. Der Solschlüssel ist ein heiliges Relikt. Finde die Truhe in einem verborgenen Winkel des Focussturmes.



Der Solschlüssel öffnet besondere Schlösser.



Die Truhe aufzuschließen, nun in Deinem Vermögen liegt. Es befindet sich das Goldschild darin. Der Solschlüssel ist ein heiliges Relikt. Finde die Truhe in einem verborgenen Winkel des Focussturmes.



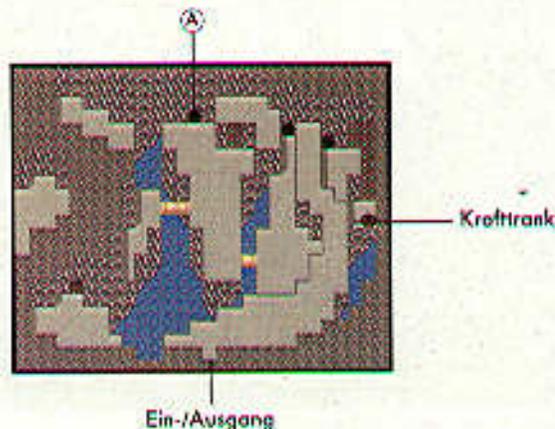
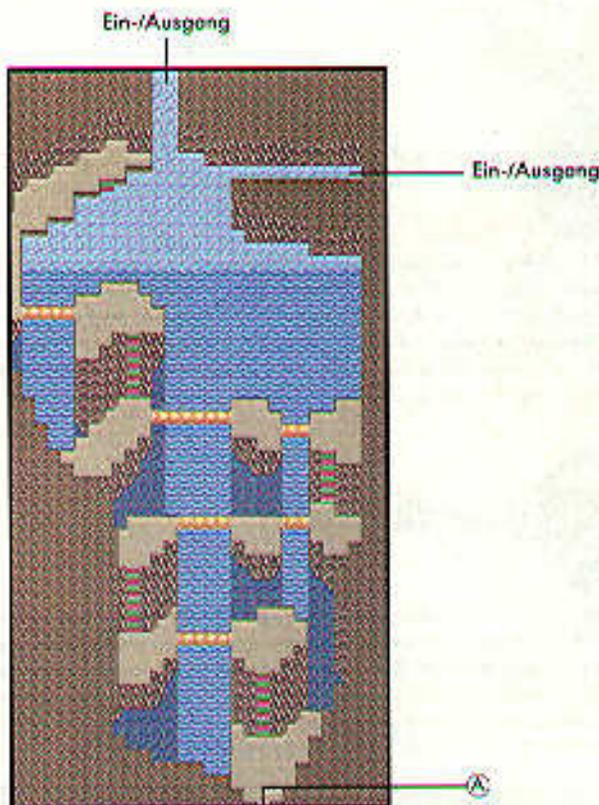
Nur ein wahrer Held ist der Ehre würdig, den Solschlüssel in Empfang zu nehmen.



Der alte Spencer ist am Buddeln und Graben.



Gehe in den Tunnel rein!



## Schlachtfeld 10

Wie ein dunkler, schwarzer Fingerzeig des Untergrundes erheben sich die länglichen Schatten des Focussturmes drohend über das Land und verheissen jedem Eindringling einen schrecklichen Empfang. Aber Du, kampfprober Held, marschierst voran auf der Suche nach der versteckten Truhe im Focussturm und begibst Dich ohne zu Zögern in den Kampf auf dem 10. Schlachtfeld. Sphinx und Seelen Würger erwarten Dich schon sehnsüchtig, und sollten Deine Fähigkeiten über 10 Runden den Sieg davortragen, wirst Du den begehrten Fluchtzauber erhalten, mit dessen



Dient nicht nur Dir selbst - der Fluchtzauber



Hilfe Du Dich direkt zum Ein-/Ausgang zaubern lassen kannst. Allerdings munkelt man, daß er noch über eine andere Fähigkeit verfügt.



## Schlachtfeld 11

744 Erfahrungspunkte erwarten Dich, tapferen Recken, wenn Du siegreich aus den 10 Runden hervorgehen sollstest. Die schleimige Hypno Tentakel und die bissige Riesen Krabbe sind Dir keine Unbekannten mehr. Halte Dich also nicht lange mit diesem Gewürm auf und lasse sie ihrem Schicksal zukommen. Denke immer an Dein nahendes Glück, das Gold Schild zu erlangen.



## Winter Tempel

Während Du mehr oder minder gelangweilt im Winter Tempel herumstehst, senkt sich Dein müder, hochwohlgeborener Blick langsam auf ein paar alte, staubige Kisten nieder. Es sind Kisten und sie schweigen Dich an. Habe Geduld und verlasse diesen unwirtlichen Raum. Wenn Du den Gemini Opal gefunden hast, kannst Du Dich wieder zurück zaubern. Dann muß Du nur noch den Gemini Warp finden.



Ein-/Ausgang



Die geschwehrt, und finde den geheimnisvollen Gemini Warp.



Der Focussturm in seiner mächtigsten Größe ragt in die Tiefen des Himmels und macht Dich schwindelig.

# Focusturm

Wohlan, Held, begeben Deine edle Erscheinung südlich des Winter Tempels in die 3. Etage des Focusturmes und schreite die Treppen rechts hinab. Benutze eine Dir geneigte Bombe und spreng die versiegelte Tür – und siehe da, das Ebenbild einer Truhe benetzt Deine beider Augen. Die Truhe steht da und schweigt. Öffne das truhige Behältnis mit dem Solschlüssel – ein Goldschild hat sich darin zur ewigen Ruhe gelegt. Ein Schild, denkst Du, edler Kämpfer, und Du nimmst es in Deinen Gewahrsam. Nun endlich verspürst Du den Anflug einer seeligen Ruhe, ein Vorgesmack auf spätere, gute Zeiten.



## ● Bewege die Statue!

Du hast schon von Statuen gehört. Daß sie widerspenstig seien und ihr Standpunkt schwer zu erschüttern. Das gilt im Tempel aber nur für eine ganz besondere Statue. Du verläßt frohgemut den Winter Tempel und begibst Dich in den Focusturm. Wenn Du weiter rechts runter gehst, wird Dich Wombel erwarten. Wombel teilt Dir mit, daß der geheimnisvolle Captain Max für wichtige Geschäfte ausgeflogen ist; außerdem weist Dich Wombel an, Reuben in der Feuerburg ausfindig zu machen. Zum Schluß verrät Dir Wombel, daß es Statuen gibt, die der Volksmeinung zum Trotz, über ihren Standpunkt reden lassen und sich bewegen, wenn Du sie schubberst.



Eine Statue aus Stein ...



... hartnäckig steht sie Jahrtausende hoch ...

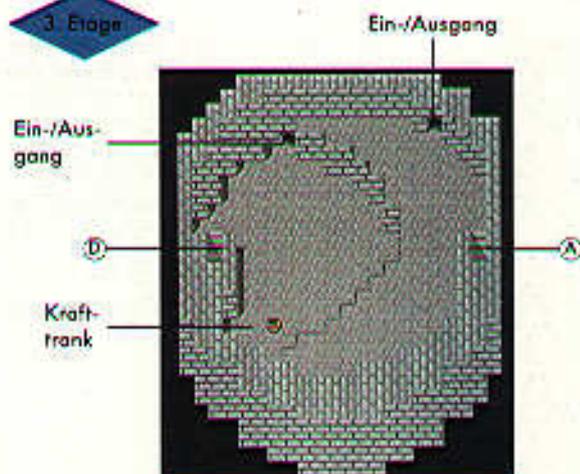


... bewegt sie sich nach Deinem Willen ...

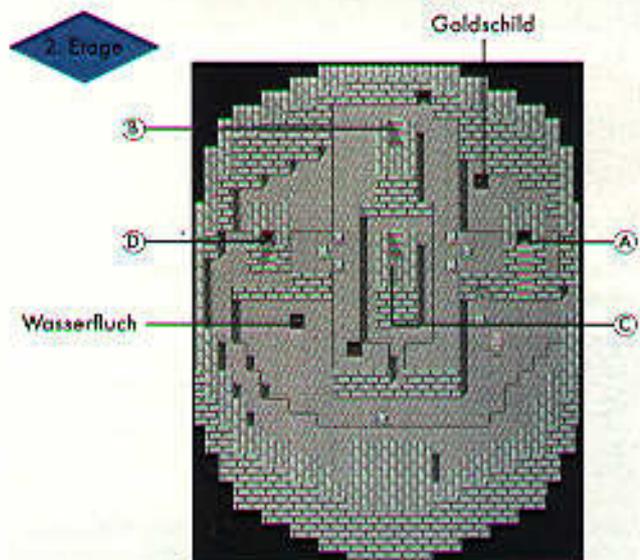


... so es das Schicksal dieses Spieles will.

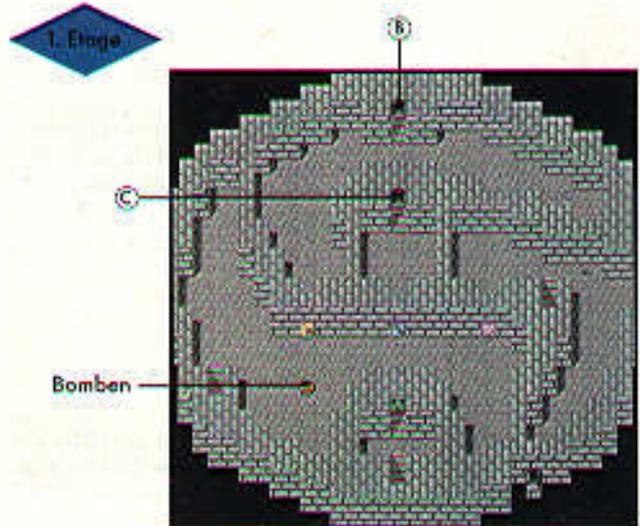
### 3. Etage



### 2. Etage



### 1. Etage





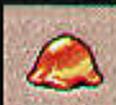
# KRISTALL DES FEUERS

Nachdem Du heldengleich bereits zwei der fünf Kristalle gefunden hast, machst Du Dich auf den Weg nach Feuerburg. Irgendwo dort soll der Kristall des Feuers zu finden sein. Du lernst Rubens kennen, einen kampferprobten tapferen Mann, der Dir in heiklen Situationen mutig zur Seite steht. Wirst Du das Labyrinth des Vulkans entschlüsseln können?

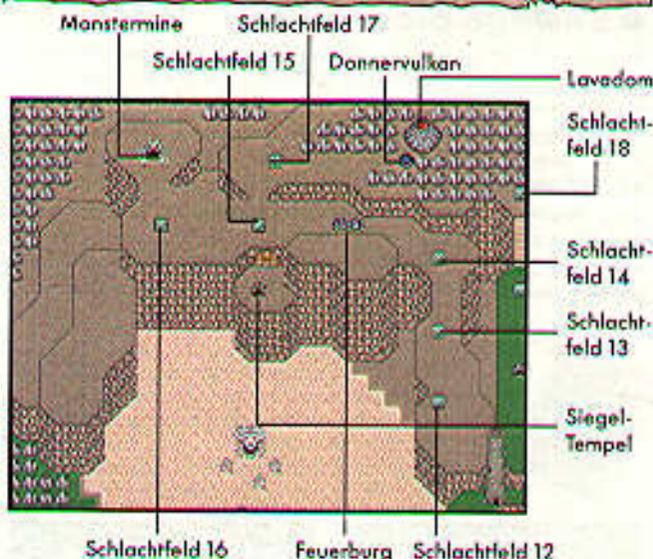
## Schlachtfeld 12

Hier machst Du die Bekanntschaft mit einer unangenehmen Kreatur, dem Eiter Blob. Wenn Du zehn Runden gegen ihn durchstehst, erhältst Du 900 Goldmünzen gutgeschrieben. Dafür lohnt sich der Kampf gegen die Säureattacken.

### Eiter Blob



Stiermarkwirdige Biogeffizitäten der Säuren.



## Schlachtfeld 13

Hier haben sich die wabbeligen Eiter Blobs mit den stacheligen Minos zusammengesetzt, um Dir das Leben schwer zu machen.



Auf diesem Schlachtfeld erringst Du den Gemini Opal.



### Minos



Die Venen, die über saubermütigen Steinh gepickt ist.

## Schlachtfeld 14

Der Gegner, dem ihr hier begegnet, scheint direkt der Hölle entstiegen: Die Teufels Wurzel. Allerdings kannst Du im Kampf mit ihm und anderen bekannten Gegnern viel Erfahrung sammeln. Hältst Du zehn Runden gegen ihn durch, sind das 816 Erfahrungspunkte.



### Teufels Wurzel

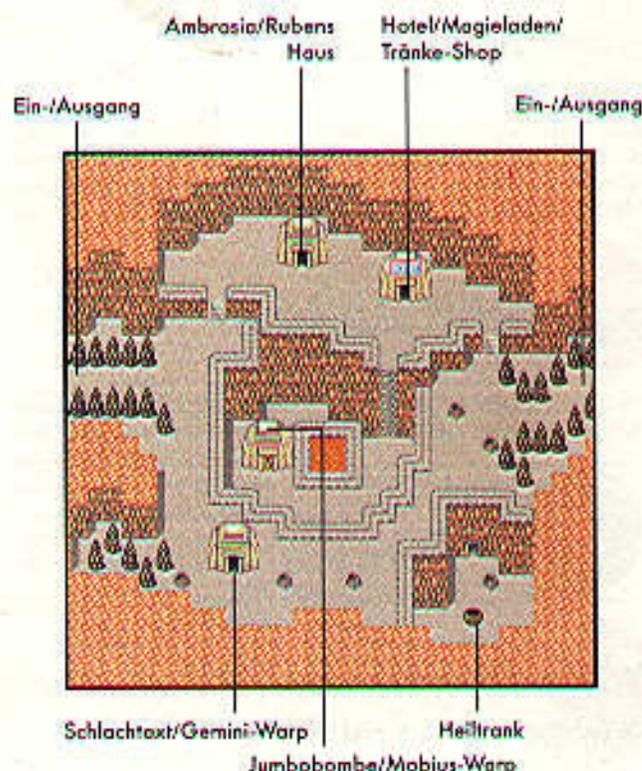


Sieht harmlos aus, aber das täuscht. Er steckt mit giftigen Drogen.

# Feuerburg

Willkommen in der Stadt am Fuße des brodelnden Vulkans! Bevor Du Dir am Lava-Dorfteich die Hände wärmst, besuche Rubens. Er wohnt im Nordwesten des Ortes. Er wird sich Dir anschließen, denn er muß seinem Vater zu Hilfe eilen. Suche nach dem Mulschlüssel, der Jumbobombe und der gewaltigen Schlachtaxt.

	Der Mulschlüssel öffnet jedes Schloß.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Schlachtaxt ist mächtiger als die kleine von Kalta.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Jumbobombe ist die mächtigste aller Bomben.	<input checked="" type="checkbox"/>



Zum ersten Mal erfährst Du etwas über die Macht der Jumbobombe.



Peck' genug Zaubertrank ein, denn Du wirst ihn brauchen.



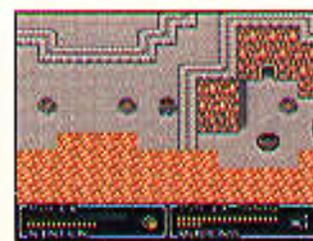
Auch Dein Kram an Krafttrank sollte groß sein.



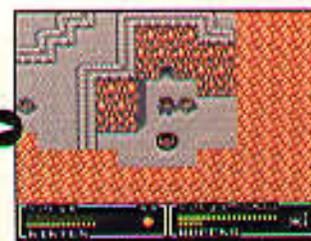
Beim ersten Besuch bei Tristen gibt er Dir den Mulschlüssel.



Die Jumbobombe läßt sich sogar werfen. Ein echter Vorteil!



Zu der Kiste führt ein Geheimgang.



Unten an der Leiter geht es rechts in den Geheimgang.

## Rubens

Seine feurrötlichen Haare und sein hitziges Temperament weisen schon darauf hin, woher er stammt – aus Feuerburg. Kaum einer kann so gut mit dem Morgenstern umgehen wie der Sohn von Arion. Er gibt selber gerne zu, daß er nicht so versiert ist im Gebrauch von Zaubersprüchen, doch den Lebenszauber beherrscht er perfekt.

Level	23
HP	1014
Waffe	Morgenstern
Helm	Plutahelm
Rüstung	Lover-Rüstung
Schild	Keins
Sanftiges	Nymphenträne



## Schlachtfeld 15

Zum Glück begleitet der tapfere Rubens den jungen Recken, denn mit seiner Hilfe lassen sich 10 Runden gegen die vielen Monster leichter durchstehen. Als Belohnung winkt ein kleines Vermögen: 1200 Goldmünzen.

## Schlachtfeld 16

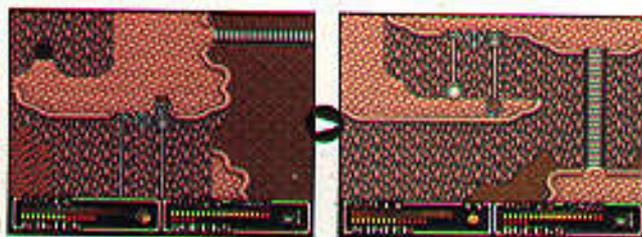
Ein besonders harter Kampf erwartet denjenigen, der sich auf dieses Schlachtfeld traut. Östro Genius und Höllen Echse bewachen hier einen besonderen Schatz. Kann der mutige Held zehn Runden gegen diese Monster bestehen, erhält er die wertvolle Donneraura, ein mächtiger Zauberspruch.



## Monstermine

### ● Begegnung mit Djinn

Der Weg zum Kristall des Feuers führt Dich in eine stillgelegte Mine, in der die Feuerburger früher wertvolle Bodenschätze ausgruben. Doch nun bevölkern Heerscharen von Monstern dieses unterirdische Labyrinth. Zum Glück findest Du in der Monstermine die Drachenklaue, die noch stärker ist als die Katzenklaue und sich nicht nur zum Klettern eignet. Hoffentlich sind Du und Dein Held gut zu Fuß, denn Einbahnrolltreppen zwingen zu machem Umweg. Sie erleichtern nicht gerade den Weg zum Wächter dieser Mine – dem Djinn. Wird es Dir gelingen, Arion aus seiner Gefangenschaft zu befreien? Denn auch der Weg zu ihm, führt durch die Monstermine.



Mittels der alten Leerenrollzüge in der Mine gelangst Du von einer Etage zur nächsten.



### Höllen Echse



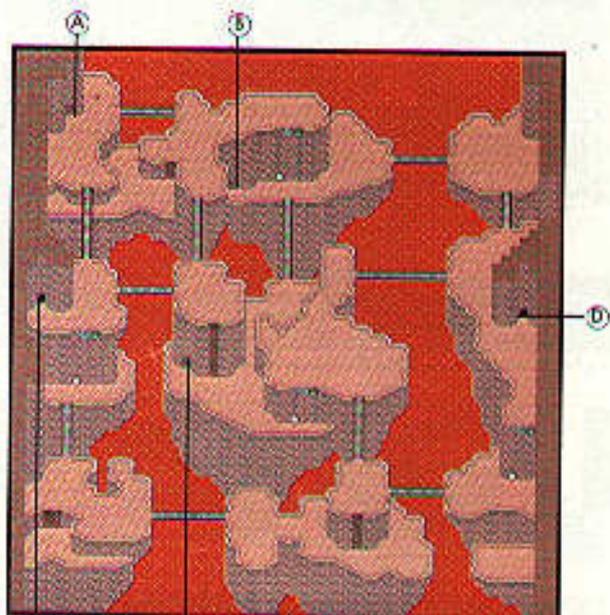
Aus dem Magen des Erdbeobachters gebornen Spinnertiere spinn Feuertrockenheit. Ihre Mägen sind brennend heiß.



### Östro Genius



Der Zwerg wirkt so harmlos, aber er haßt die Kraft. Gegen in einem lebendigen Schloß zu versetzen.



Ein-/Ausgang

### Pharao Macabro

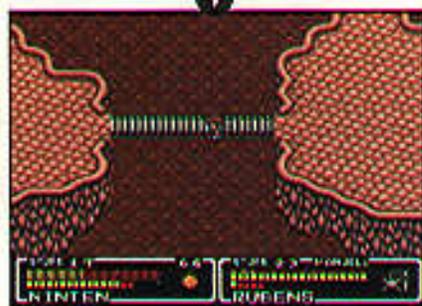


Bleibt zwar schön ewig starr, ist aber noch oberhalb lebendig. Die Wunde attackiert mit dieser schrecklichen Waise.

### Blut Gerippe



Es schwingt zwar die Hand sein Schwanz, geht aber mit gepökeltem Gefächter. Das kann einem ziemlich verwirren.



Durch die Einbahnrolltreppe muß der Vizebesucher eineige Umwege in Kauf nehmen.



Krafttrank

Heiltrank

Bomben



Drachenklaue



## Djinn

Er ist nicht gerade der Stolz der Familie – während seine Brüder Meister der Magie wurden, ist er eher ein Gernegroß. Er kann sich zu enormer Größe aufblasen, aber damit täuscht er seine Gegner nur auf den ersten Blick. Aus dem Feuer geboren, wundert es nicht, daß er am liebsten mit eben diesem angreift, obwohl er auch gern die Klinge schwingt. Dem Wasserfuch hat er allerdings nur wenig entgegenzusetzen.

HP	Schlagkraft	Abwehrkraft
6000	115	58

## ● Überstanden!

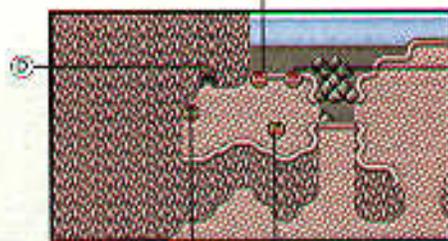
Rubens und Du haben das Duell mit dem Djinn zu einem glücklichen Ende geführt. Nun macht Euch auf die Suche nach Arion. Er befindet sich außerhalb der Mine. Ihr könnt ihn sehen, doch ein Felsbrocken versperrt seinen Weg. Kurzentschlossen wirft Rubens eine Jumbobombe. Die gewaltige Explosion bringt die Steine ins Rollen. Arion ist frei! Er eilt zurück nach Feuerburg, wo Ihr ihn wiedertreffen werdet. Mit dem Fluchtzauber verlassen Rubens und Du die Monstermine.



Arions Weg in die Freiheit ist von riesigen Felsbrocken versperrt.



Bomben



Heiltrank

Bomben

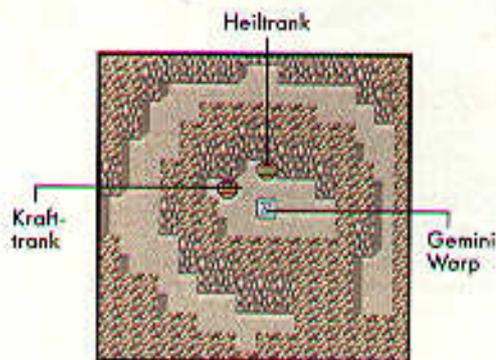
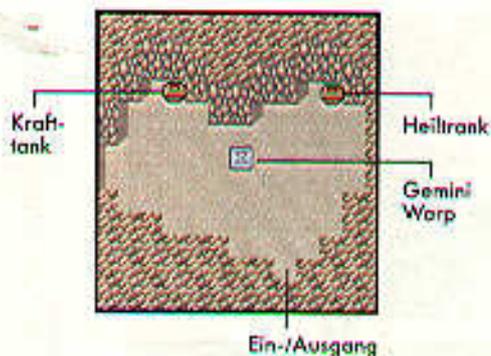
Krafttrank

## Siegel Tempel

Du weißt, welches Deine nächsten Ziele sind – Feuerburg und der Donnergvulkan. Doch bevor Du Dich auf den Weg machst, entschließt Du Dich, den Siegel Tempel zu erforschen. Eine kluge Entscheidung, denn hier findest Du wichtige Gegenstände und begegnest wieder dem weisen Wombel. Er hat wie immer eine wichtige Information an Dich weiterzugeben.



Sobald Du den weisen Wombel triffst, solltest Du gut zuhören. Auch wenn er nur mal scherzt.



## Schlachtfeld 17

Furcht Laken, Blut Gerippe und Phares Macabro stellen sich Dir und Deinem Begleiter in den Weg. Ein harter Kampf, bei dem Du aber viel Erfahrung sammeln kannst. Nach 10 Runden gibt es 1200 Erfahrungspunkte.



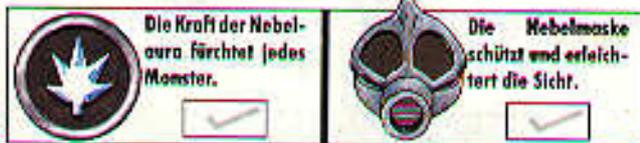
### Furcht Laken



Dieses gepolterte Nestor versucht seine Gegner in den Schlaf zu jagen.

## Donnergvulkan

Es besteht kein Zweifel: Dieser Vulkan ist nach wie vor aktiv. Doch der Hitze ungeachtet und obwohl Dir der Schweiß auf der Stirne steht, begibst Du Dich in das Innere des brodelnden Vulkans.



### Höllenhund

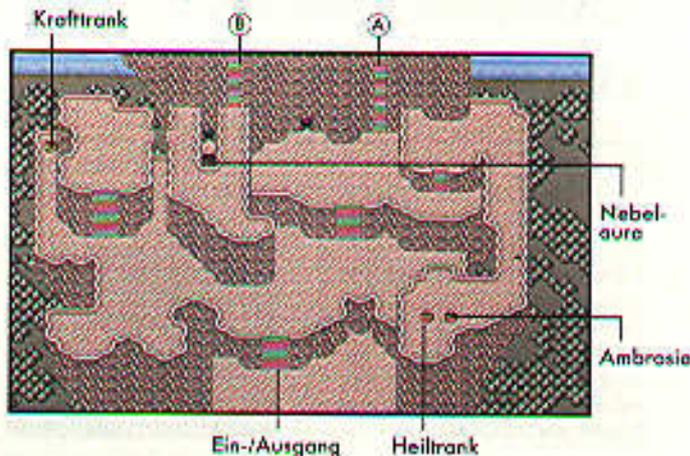


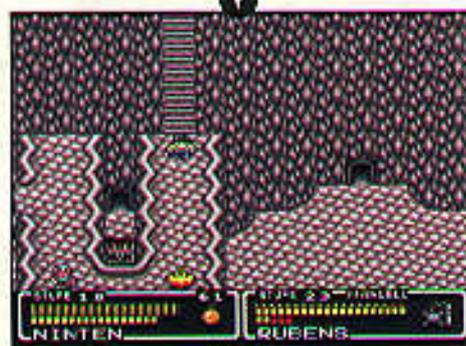
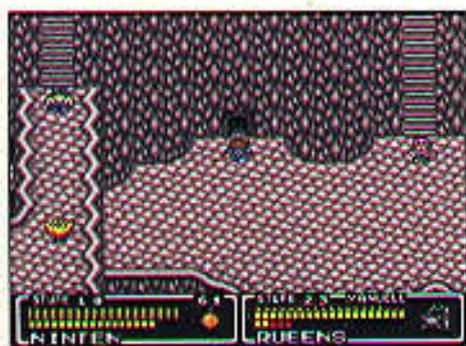
Dieser Keils und jede Verge Zellen – einer der untergeordneten Mitglieder der Verworfenteils.

### Tränen Mähre

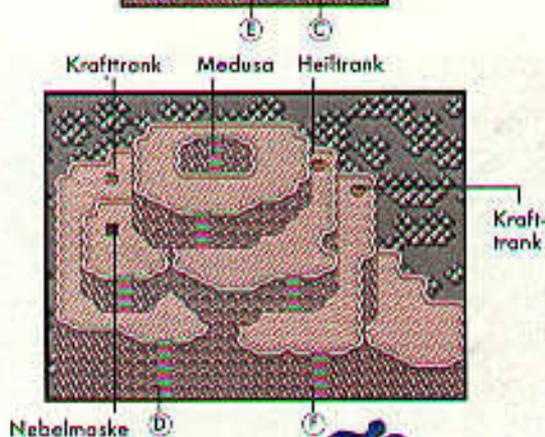
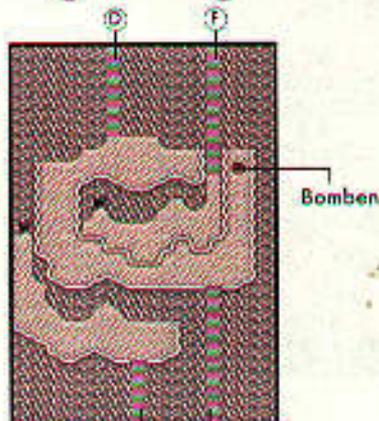
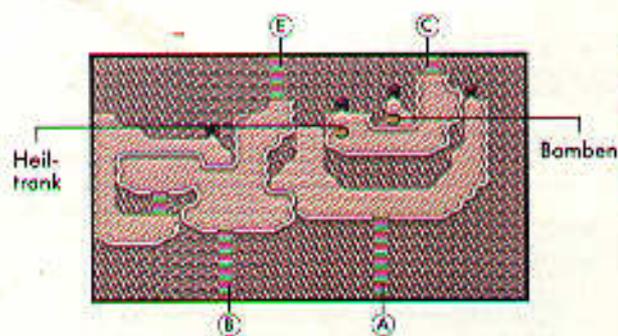


Erstreckt sich am Boden von Alpträumen und quillt mit Flut und Bogen, aber auch mit Verwirrung an.





Auf dem Weg zum Gipfel des Vulkans gräßt Du in unendlichkeitsvollen Höhlen. Verlasse Dich auf Deine innere Stärke.



## Medusa

Eine Frau, die auf den ersten Blick verzaubert. Doch nur auf den ersten Blick. Schon bald mußt Du erkennen, daß ihre Haarpracht aus lebendigen Schlangen besteht. Eine überaus gefährliche Frisur, die weder Kamm noch Bürste bändigen können. Besonders gern stürzt sie ihre Gegner in Verwirrung oder lähmt sie. Am besten ist, Du läßt sie gar nicht erst zu diesen Mitteln greifen. Benutze alles, was Dir zu Gebote steht. Entschuldigen kann man sich ja später immer noch, wenn man glaubt, mit der „Dama“ etwas ruppig umgegangen zu sein. Aber auch nur dann!

MP	Schlagkraft	Abwehrkraft
6500	26	56



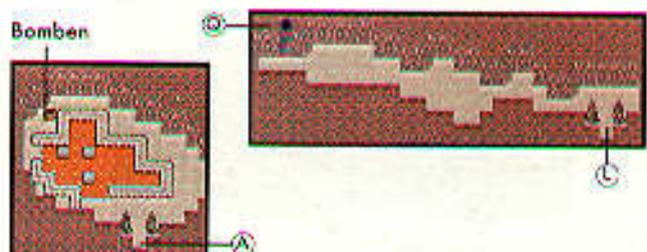
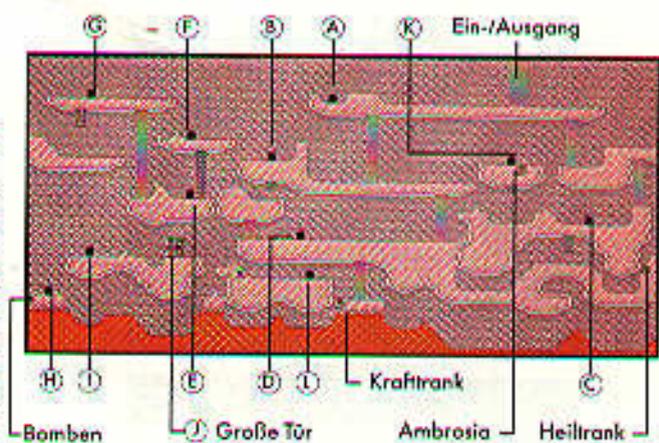
# Lavadom

## Ein geheimnisvoller Schalter

So nahe an das Herz des Vulkans hat sich kaum ein Mensch zuvor getraut. Da wundert es niemanden, daß sich hier die schaurigsten Monster ungemein wohl fühlen. Der Lavadom ist ein einziges großes Labyrinth mit unzähligen kleineren und größeren Höhlen. Und hinter jedem Felsvorsprung lauert die Gefahr! Ganz besonders verzwickt ist der Zugang zur Höhle des Lavadom-Wächters Drago Schizo verriegelt. Er hütet den heißersehten Kristall des Feuers. Der Riegelschalter ist auf einer anderen Ebene angebracht. Dorthin sollte Dein Weg als erstes führen. Wenn Du den Schalter durch simples Hineinlaufen betätigt hast, öffnet sich mit lautem Getöse die Große Tür. Damit ist der Weg frei, um Drago Schizo das Fürchten zu lehren und ihm den wertvollen Kristall abzuführen.



Ein geheimnisvoller Schalter öffnet die Große Tür zur Höhle von Drago Schizo.



### Terror Henne



Ein erschreckende Zauber sollte dieses Wesen zum Unsterblichen werden können.

### Maden Fresser



Der krankhafte Geistes führt sich nur unheimlich sehr und erstickt mit Tränen.

### Flaschengeist



Sein Atem ist eine reine Feuerbrand, die allerdinge nicht schnell erstickt.

### Gorgona



So selbst in eine Welle, Schlangen an Kopf, betrockener Atem und Blick.

### Panik Meister



Ein merkwürdiger Hellsager, der immer auf der Suche nach neuen Rufen ist.

### Nacht Schatten



Sein dunkler Lebensgeist besteht im Körper gegen das Licht auf dieser Welt.

### Baphomet

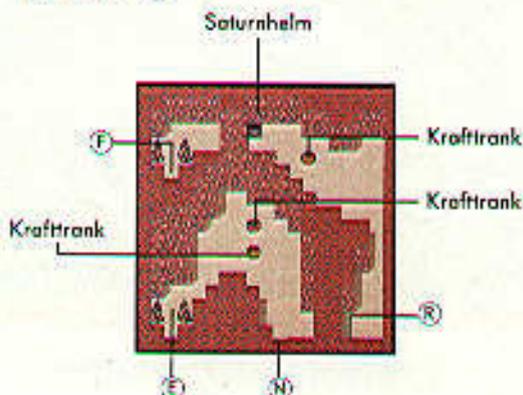
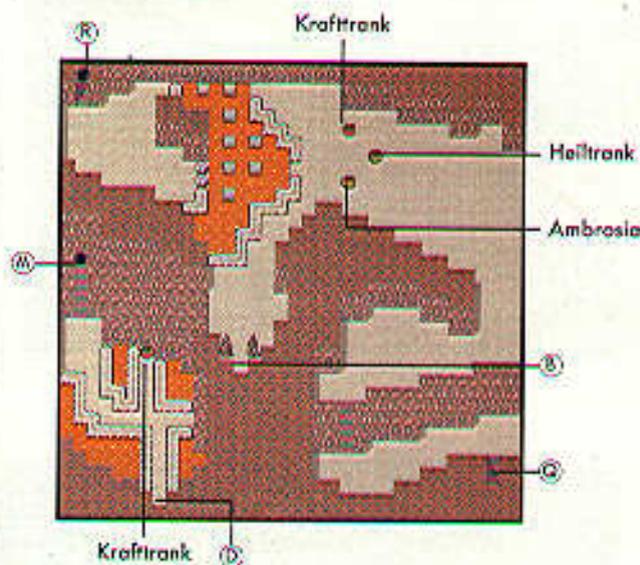


Seit er langstehen, hat er den Drago mit einem oval Schwanz.

### Sata Mander

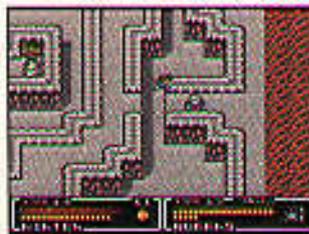


Ein Drosselwender mit heiligen Atem und blutigen Angilliedern.



## ● Mutig hinüber!

Der Lavadom wurde von einer unheimlichen Kraft in den Vulkan hineingebaut, um den Kristall des Feuers zu hüten. Jede Falle, jeder Irrweg hat nur einen Zweck zu erfüllen: Den Sucher nach dem Kristall von seinem Vorhaben abzubringen, wenn Deine Suche ins vermeintliche Nichts führt. Willst Du zum Beispiel den Ausgang „M“ finden, mußt Du über einen Abgrund hinüberspringen. Am besten schaust Du gar nicht erst hinunter, sondern springst wagemutig drauflos.



## ● Bomben werfen

Überall im Lavadom liegen Felsbrocken im Wege herum. Zum Glück hast Du aber ein paar Jumbobomben in Deinem Ausrüstungsrick sack. Die legst oder wirfst Du einfach an die Brocken und in Nullkommanichts ist die Sache erledigt. Nun kannst Du ungehindert Deine Erkundungstour fortsetzen.



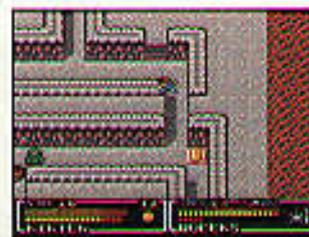
Reizige Felsbrocken versperren den Weg. Eine Jumbobombe räumt sie Dir fort.

## ● Wo geht's weiter?

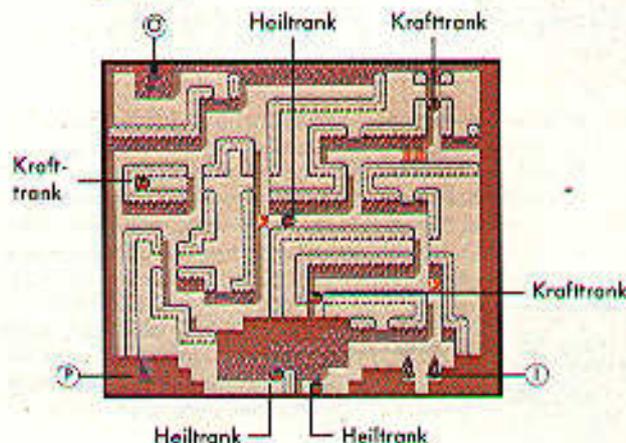
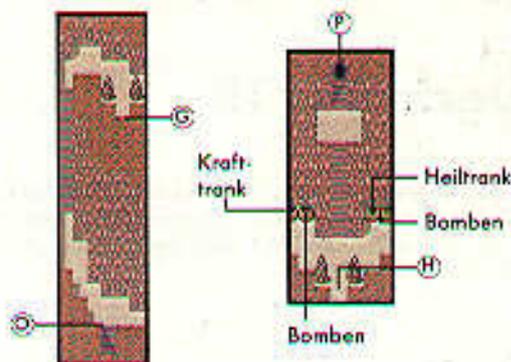
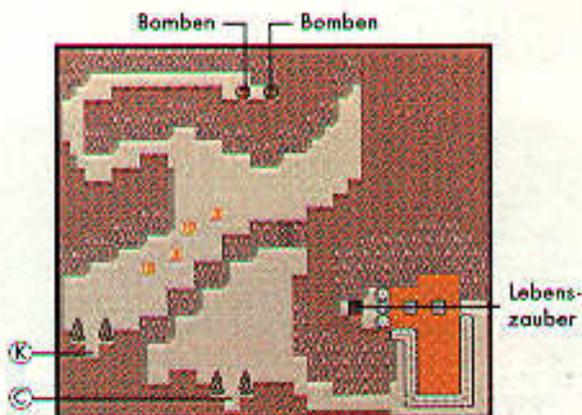
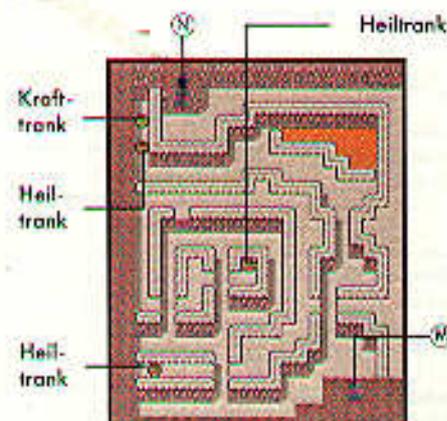
Jetzt läufst Du schon ziemlich lange im Lavadom herum und weißt auch genau, wo Du hin willst – zum Ausgang „I“. Doch es scheint einfach keinen Weg dorthin zu geben. Hast Du schon versucht, über kleinere Abgründe hinwegzuspringen? Nein, dann solltest Du es mal probieren!



Hier kannst Du locker überspringen. Das bringt Dich ein gutes Stück weiter.



Um den Ausgang „I“ zu erreichen, mußt Du auch hier mutig über den Abgrund springen.



## ● Verzwickter Umweg

Nur noch ein Hindernis steht zwischen Dir und dem Lavadam – Wächter Drago Schizo: Die Große Tür. Sie lößt sich durch einen



Leicht, aber sehr widerstandsfähig – der Saturnhelm.



Macht müde Helden wieder munter – der Lebenszauber.



Die Sonnenmünze öffnet eine Tür im Focusturm.



Schalter öffnen, doch der liegt unglücklicherweise jenseits eines großen Abgrunds. Jetzt ist guter Rat teuer. Schnell wirst Du feststellen müssen, daß Du nochmals durch die verwirrenden Gänge des Lavadoms laufen mußt, um zu dem Schalter zu gelangen. Das gibt Dir auch die Gelegenheit, nebenbei alle Schätze, die in dieser Vorkammer des Grauens auf Dich warten, einzusammeln. Sowohl der Saturnhelm als auch der Lebenszauber werden Dir schon bald eine große Hilfe sein.

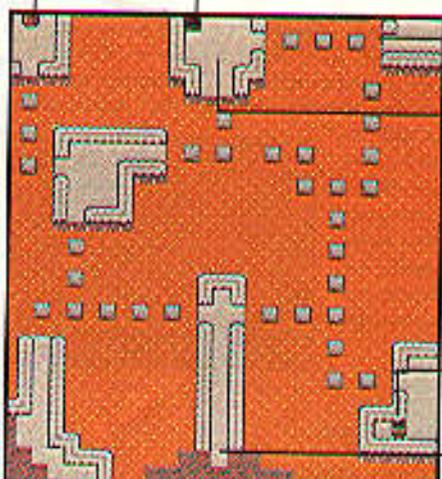
Krafttrank

Sonnenmünze

Ausgang

Drago Schizo

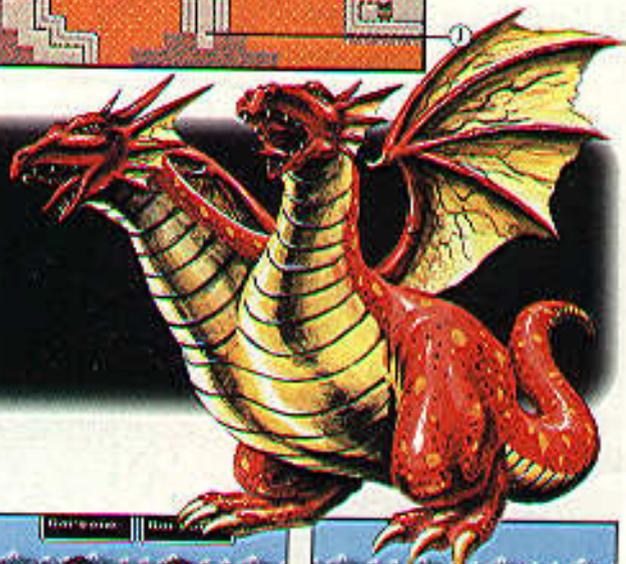
Krafttrank



## Drago Schizo

Zwei Köpfe, aber nur eines im Sinn: Die Verteidigung des Feuerkristalls. Die Bandbreite seiner Angriffstechniken ist breit gefächert, doch Du wirst mit Deinem Kampfgefährten schon das richtige Mittel gegen ihn finden.

HP	Schlagkraft	Abwehkräft
14000	125	145



## Schlachtfeld 18

Du hast die Sonnenmünze und den Feuerkristall. Jetzt kannst Du weitere Erfahrungspunkte sammeln. Stehe zehn Runden gegen die Monster durch und Du bekommst 1068 Punkte gutgeschrieben. Dafür lohnt sich das Durchhalten.

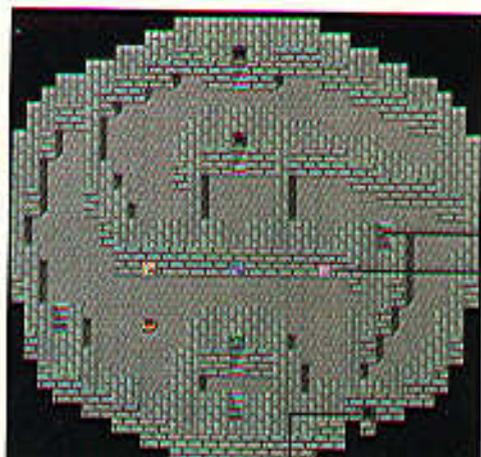


## Zurück im Focusturm

Mit der Sonnenmünze in der Tasche gehst Du zurück zum Focusturm. Du plazierst die Münze und es öffnet sich ein neuer Weg – der Weg zum Kristall des Windes. Allerdings ist es bis dahin noch weit. Zunächst mußt Du dich mit gefährlichen Kreaturen herumschlagen, die sich bereits im Focusturm eingenistet haben. Außerdem solltest Du nicht vergessen, Dir den Luftzauber zu besorgen. Er liegt in einer Kiste im zweiten Kellergeschoß des Turms. Mit seiner Zauberkraft kannst Du einen Wirbelsturm herbeirufen, der bei Deinen Gegnern ordentlich aufräumt. Vor allem geflügelte Monster fürchten seine Kraft.



Der Luftzauber ruft Wirbelstürme hervor.



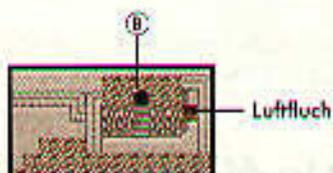
1. Etage

Sonnenmünze

Ausgang



Der weise Wombel erwartet Dich im Faszium. Er weiß, wie Dein nächster Schritt aussehen sollte.



Phantom



Der Bruder des Nacht Schamanen ist stark und hinterhältig.

Hades Wächter



Ein Mieses Löss, Drucker und Bergsteiger der weiß, wie man mit Vögeln umgeht.





# KRISTALL DES WINDES

Schon auf der Brücke, die Dich nach Windia führen soll, bläst ein kalter Wind. Die Menschen, die in dieser Region wohnen, sehnen sich nach Windstille. Doch nur wenn der Kristall des Windes aus der Umklammerung des Bösen gerissen wird, wird wieder Ruhe einkehren. Mutig schreitest Du voran, bis sich Dir die Heilige Eiche in den Weg stellt. Sie ist von einem wütenden Dämon besessen. Ein Fall für Kalia, denn sie spricht die Sprache der Bäume.

## Heikle Hängebrücke

Sie ist schon ein wenig baufällig – die Brücke, die nach Windia führt. Das bekommt Rubens gleich am Anfang zu spüren, denn ein Vertreter der Familie Ägypto Hypno schmeißt ihn über die nicht vorhandene Brüstung. Im letzten Moment kann sich Rubens an einer Liane festhalten. Er drängt Dich, allein weiterzugehen, er würde versuchen später nachzukommen. Schwere Herzens befolgst Du seinen Rat. Plötzlich... Schritt! Es ist Tristen, der Rubens Platz an Deiner Seite einnehmen will.



Rubens will sich allein um das Nenniesmaester kümmern.



Das Monster hat Rubens von der Brücke gestoßen.



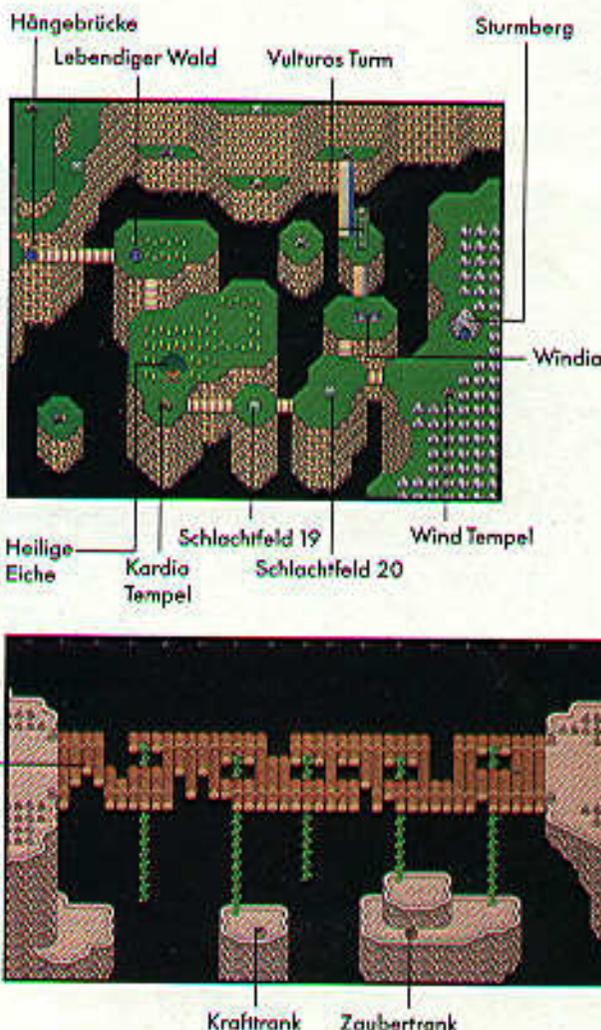
Selbste Rubens zurückbleiben muß, schließt sich Tristen Dir an.



Ägypto  
Hypno

Das Monster hat schon bessere Tage gesehen. Doch seine Amokken sind noch wie vor höchst gefährlich.

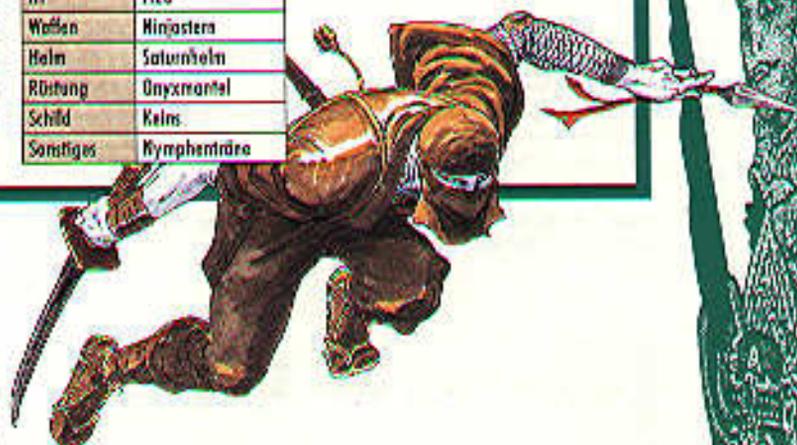
Ägypto Hypno



# Tristan

Der junge Bursche ist nicht leicht zu durchschauen. Er half Dir schon einmal in der Knochenhöhle, verschwand aber ganz plötzlich. Ebenso in Feuerburg. Und nun ist er wieder aufgetaucht, um Dir mit seinen Ninjasternen zur Seite zu stehen. Er wird Dir sogar ein noch wertvollerer Partner sein als zuvor, denn er ist stärker geworden.

Level	23
HP	1120
Waffen	Ninjastern
Helm	Saturnhelm
Rüstung	Onyxmantel
Schild	Keins
Sonstiges	Nymphentanz

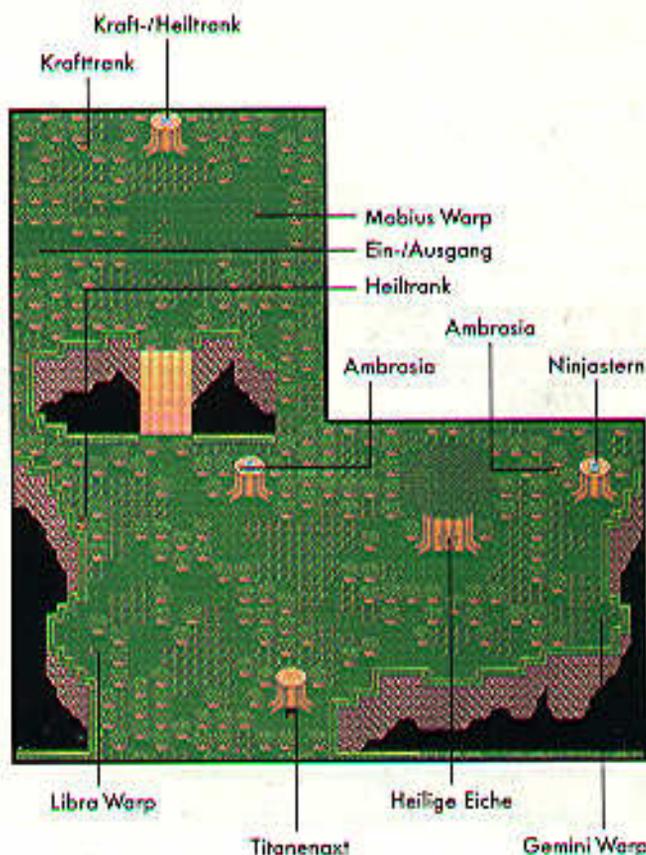


## Lebendiger Wald

Zusammen mit Tristan begibst Du Dich in den Lebendigen Wald. Schon der Name jagt Dir mehr als einen Schauer über den Rücken. Zunächst scheint aber alles nur halb so schlimm zu sein, wie Du befürchtet hattest. Das ändert sich jedoch schon bald: Ein riesiger, mißmutig dreinschauender Baum stellt sich Dir und Tristan in den Weg. Was jetzt? Du versuchst mit dem Baum ins Gespräch zu kommen, aber ohne Erfolg. Er scheint Dich gar nicht zu hören. Plötzlich hat Tristan die rettende Idee: Kalia muß her, denn sie beherrscht die Sprache der Bäume und kann sicherlich herausfinden, welches Leid dem unmutigen Gewächs widerfahren ist. Du brauchst nur einige Sekunden, um Dir diesen Vorschlag durch den Kopf gehen zu lassen. Es scheint wohl keinen anderen Ausweg zu geben. Du weißt auch bereits, wo Du sie finden kannst – in Aquaria. Nach Eurem letzten Treffen verabschiedete sich Kalia mit dem Hinweis, sie wolle zu ihrer Freundin zurück nach Aquaria.



Doch bevor Du Dich dorthin begibst, willst Du die Schätze des Waldes heben. Unter drei kleineren Bäumen entdeckst Du Warp-Fliesen. Mit dem passenden Opal befördern sie Dich in das Innere besonderer Bäume, die wertvolle Gegenstände verbergen. Nachdem alles erledigt ist, machst Du Dich auf den Weg nach Aquaria. Du mußt Kalia unbedingt überzeugen, Dich zu begleiten, sonst scheitert Deine Mission.



Die Warp-Fliesen im Wald transportieren Dich in das Innere besonderer Bäume.



Tristan hat die rettende Idee: Kalia muß her!

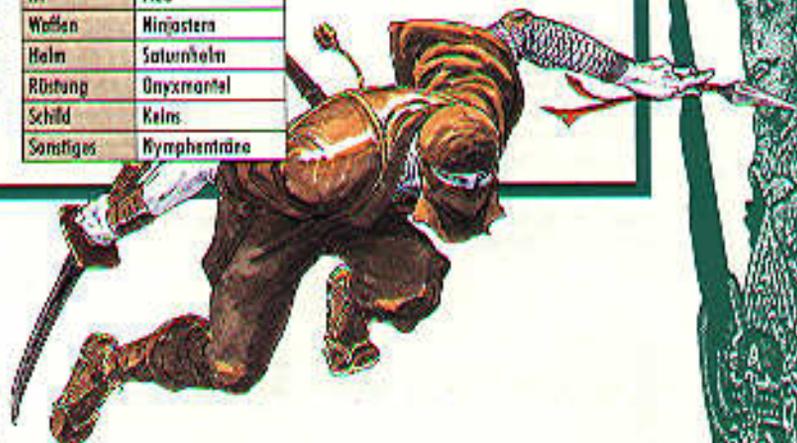


Du mußt Kalia aus Aquaria hierher holen.

# Tristan

Der junge Bursche ist nicht leicht zu durchschauen. Er half Dir schon einmal in der Knochenhöhle, verschwand aber ganz plötzlich. Ebenso in Feuerburg. Und nun ist er wieder aufgetaucht, um Dir mit seinen Ninjasternen zur Seite zu stehen. Er wird Dir sogar ein noch wertvollerer Partner sein als zuvor, denn er ist stärker geworden.

Level	23
HP	1120
Waffen	Ninjastern
Helm	Saturnhelm
Rüstung	Onyxmantel
Schild	Keins
Sonstiges	Nymphentanz

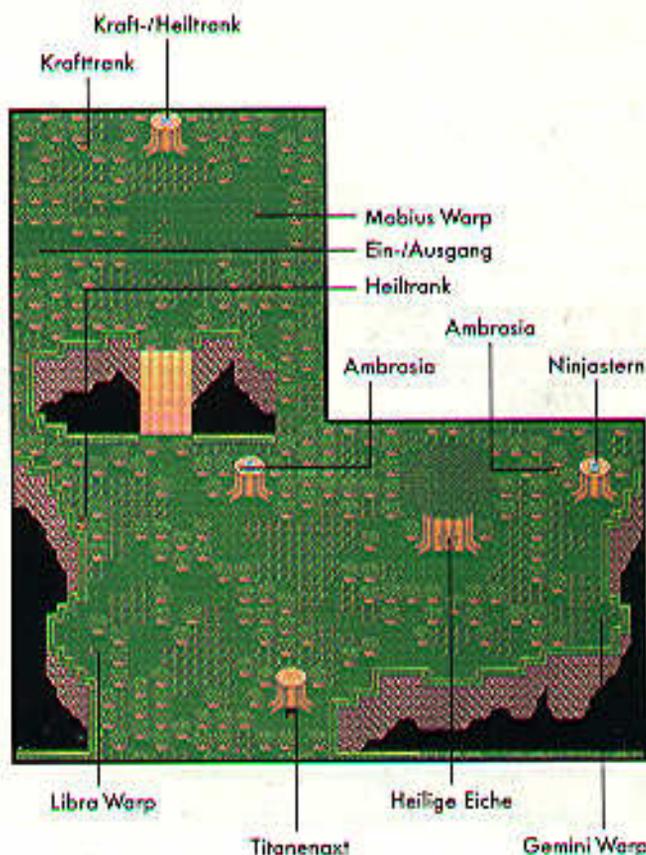


## Lebendiger Wald

Zusammen mit Tristan begibst Du Dich in den Lebendigen Wald. Schon der Name jagt Dir mehr als einen Schauer über den Rücken. Zunächst scheint aber alles nur halb so schlimm zu sein, wie Du befürchtet hattest. Das ändert sich jedoch schon bald: Ein riesiger, mißmutig dreinschauender Baum stellt sich Dir und Tristan in den Weg. Was jetzt? Du versuchst mit dem Baum ins Gespräch zu kommen, aber ohne Erfolg. Er scheint Dich gar nicht zu hören. Plötzlich hat Tristan die rettende Idee: Kalia muß her, denn sie beherrscht die Sprache der Bäume und kann sicherlich herausfinden, welches Leid dem unmutigen Gewächs widerfahren ist. Du brauchst nur einige Sekunden, um Dir diesen Vorschlag durch den Kopf gehen zu lassen. Es scheint wohl keinen anderen Ausweg zu geben. Du weißt auch bereits, wo Du sie finden kannst – in Aquaria. Nach Eurem letzten Treffen verabschiedete sich Kalia mit dem Hinweis, sie wolle zu ihrer Freundin zurück nach Aquaria.



Doch bevor Du Dich dorthin begibst, willst Du die Schätze des Waldes heben. Unter drei kleineren Bäumen entdeckst Du Warp-Fliesen. Mit dem passenden Opal befördern sie Dich in das Innere besonderer Bäume, die wertvolle Gegenstände verbergen. Nachdem alles erledigt ist, machst Du Dich auf den Weg nach Aquaria. Du mußt Kalia unbedingt überzeugen, Dich zu begleiten, sonst scheitert Deine Mission.



Die Warp-Fliesen im Wald transportieren Dich in das Innere besonderer Bäume.



Tristan hat die rettende Idee: Kalia muß her!



Du mußt Kalia aus Aquaria hierher holen.

# Die heilige Eiche

## Enterhaken-Kunst

Im Bauch des Baumes sieht es recht eigenartig aus. Zunächst bist Du etwas ratlos, wie Du wohl die vielen Abgründe überwinden sollst. Doch wie ein Blitz durchzuckt Dich eine Idee: Vielleicht hilft die Greifenklaue weiter. Sie soll ja zu mehr dienen als nur zur Waffe und zum Klettern. Du probierst es gleich mal aus und findest an kräftigen Ästen den nötigen Halt. Mühelos kannst Du Dich so herüberschwingen wie an einem Enterhaken. Und schon bist Du mit dem nächsten Problem konfrontiert – maskenartige, verschlossene Türen. Sie lassen sich allerdings ganz leicht mit einem Schwertstich öffnen.



Nur gut, daß Du die Greifenklaue besitzt ...



... sonst würdest Du den Abgrund kaum überwinden.



Die verschlossenen Türen öffnen sich, sobald sie Deine Klinge spüren.

## Kletterpartie

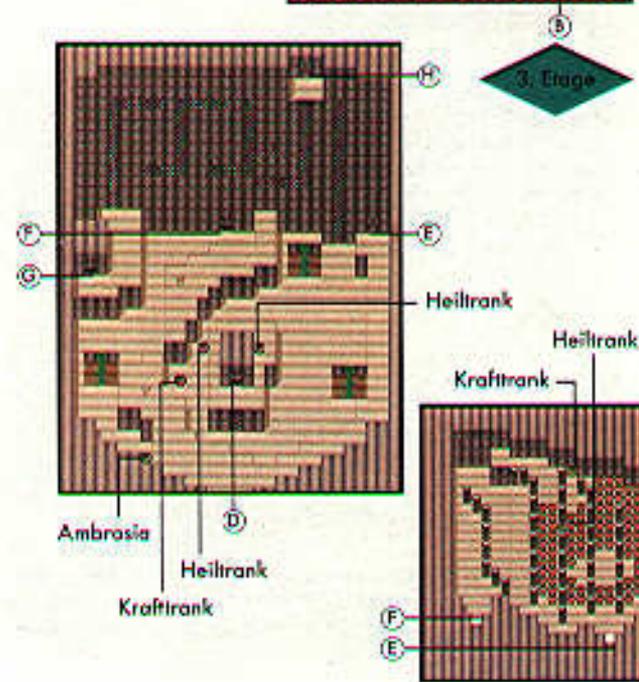
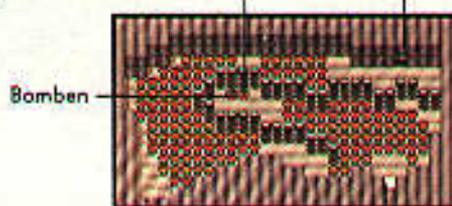
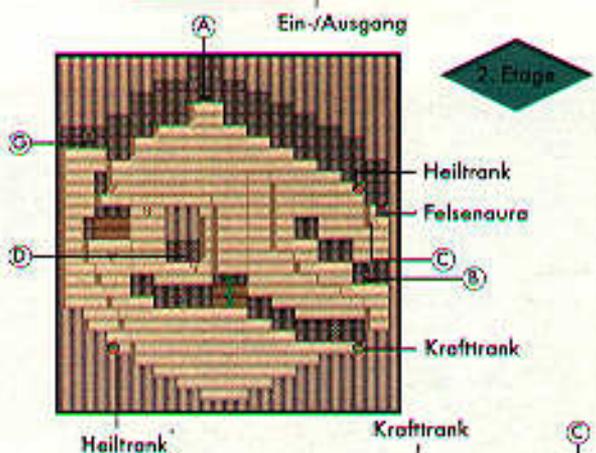
In der Heiligen Eiche gibt es kein Treppenhaus, das die verschiedenen Etagen miteinander verbindet. Stattdessen kann es passieren, daß Du zunächst eine Liane herunterklettern mußt, in einem unteren Stockwerk landest, um dann das nächst höhere Stockwerk zu erreichen. Nachdem Du zu dieser Erkenntnis gelangt bist, siehst Du jede Liane mit anderen Augen an. Sie könnte der Schlüssel zum Geheimnis des Baumlabirinth sein. In der zweiten Etage wartet ein ganz besonderer Schatz auf Dich – die Felsenaura. Mit ihr kannst Du Steine vom Himmel regnen lassen. Allerdings wirkt sie weniger stark bei Gegnern, die gegen Feuer immun sind.



Ohne es liege das Geheimnis des Labirinthes in den Lianen, an denen Du herunterklettern mußt.



Die Felsenaura läßt Steine auf Gegner regnen.



## ● Ein dankbarer Freund

Mühsam und langwierig ist die Suche nach dem richtigen Weg im Inneren des riesigen Baumes. Längst haben sich die zahllosen Monster ihre eigenen Wege durch das Holz gegraben. Und jeden einzigen Gang verteidigen sie, als hänge ihr Leben davon ab. Doch mit Kalia an Deiner Seite widersteht Du der Versuchung, die ganze Mission abzubrechen. Eure Mühe wird belohnt. Nachdem der Boß der Monster, El Diabolo besiegt ist, zeigt sich der Baum als ein dankbarer Freund. Er bringt Euch Eurem Ziel ein gutes Stück näher. Ein Zeichen dafür, daß sich ohne Monster seine Laune erheblich gebessert hat.



Die Heilige Eiche stimmt einverstanden auf - die Monster sind fort.



Dankbar bringt Euch der Baum ein gutes Stück weiter auf dem Weg zum Kristall des Waldes.

### Schimmel Rinde



Ein niedriger Baum mit schlechtem Wert, der Gift und Galle speit, läßt er sich ergriffen.

### Pest Beule



Dieser schlaue Kerl hat gar keinen Sinn für Humor, vor allem wenn er Bomben sieht.

### Unk Unk



Seine verdorrte Haut ist schon gefährliche Waffe. Er raubt einem die Luft zum Atmen.

### Hades Dorn



Bei diesem wutentbrannten Skorpion hat sich der ganze Körper zur gefährlichen Waffe entwickelt.

### Knochen König



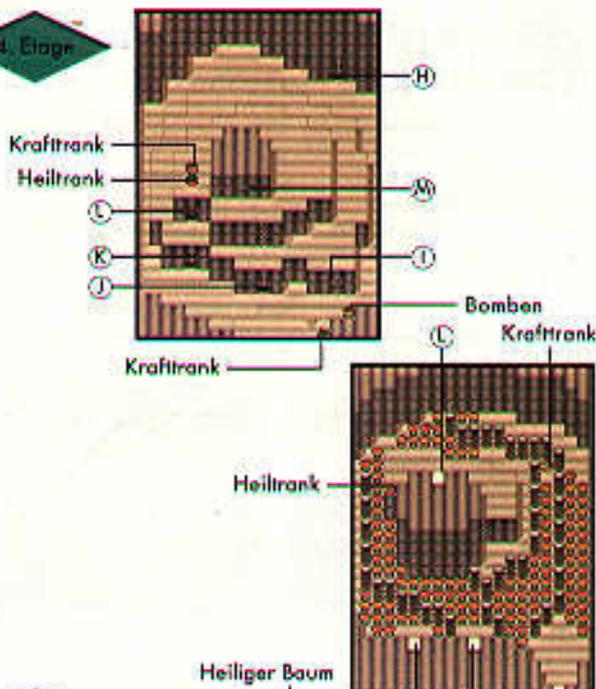
Wie seinem höllischen Gelächter bringt er seine Gegner dazu, sich gegenseitig fertig zu machen.

### Laugen Raupe

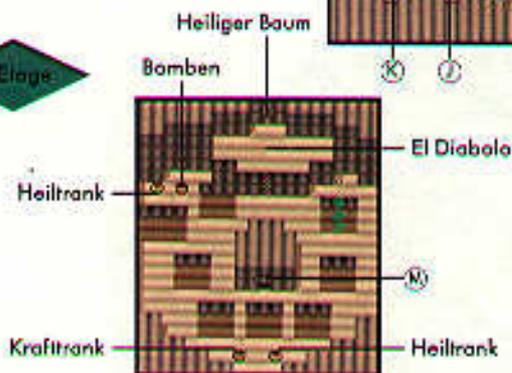


10 Meter überaus massive Charakter, der nur darauf wartet, ein neues Opfer zu finden.

## 4. Etage



## 5. Etage



## El Diabolo

Wenn man das dreiköpfige Monster anschaut, jagt es einem kalte Schauer über den Rücken. El Diabolo besteht größtenteils aus einem wütenden Löwen gepaart mit dem schraubenden Grauen eines Drachens und der immerwährenden Angriffslust eines Ziegenbocks. Er beherrscht die Kunst, Erdbeben und Wirbelstürme herbeizurufen und lähmt seine Gegner mit hämischer Freude. Nicht gerade das, was man gemeinhin einen netten Burschen nennt. Nimm Dich vor diesem Ungeheuer in acht und vernichte zunächst seine Knochen-König-Freunde.

HP	Angriffskraft	Abwehrkraft
13000	130	75



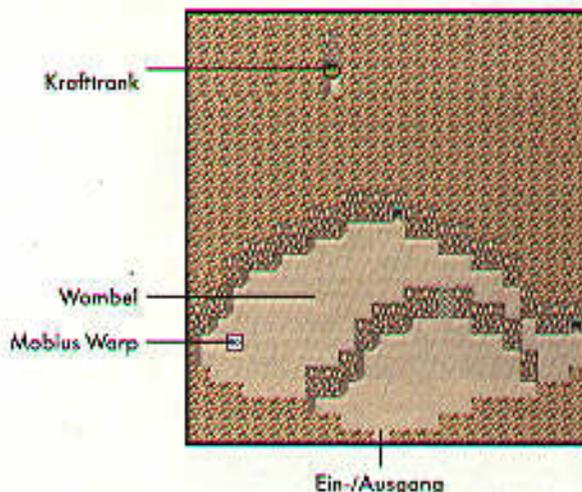
## Kardio Tempel

Nachdem die Heilige Eiche von ihren Dämonen befreit worden ist, kannst Du es gar nicht mehr erwarten, endlich nach Windia zu kommen. Es gibt da aber noch einen Tempel auf dem Weg, für den Du Dir durchaus ein wenig Zeit nehmen solltest. Selbstverständlich findest Du auch hier wieder



Wieder einmal trifft Du Wombel, der mehr über Kapitän Max zu berichten weiß.

hilfreiche Gegenstände, aber viel wichtiger ist, daß der weise alte Wombel im Herzen des Tempels auf Dich wartet. Er erzählt Dir, daß Du unbedingt zu Kapitän Max gehen solltest. Er weiß mehr von den alten Prophezeiungen. Im Kardio Tempel befindet sich auch der Mobius Warp, der Dich zum Licht Tempel führt.



## Schlachtfeld 19

Eine unwirtliche Gegend, in der sich dieses Schlachtfeld befindet. Du spürst auch schon den kalten Hauch, der aus Windia herüberweht. Es wird nicht leicht sein, gegen Knochen König, Pest Beule und Säbel Zinken zehn Runden durchzustehen, aber wenn Du es schaffst, erwarten Dich 2808 zusätzliche Erfahrungspunkte. Dafür lohnt sich der ermüdende und kräftezehrende Kampf allemal.



### Säbel Zinken



Sein Element ist das Wasser. Auf dem Trockenen sitzend, kann er seinen furchterlichen Charakter nicht verborgen.

## Schlachtfeld 20

Das ist das letzte Schlachtfeld, auf dem Du Deinen unerschütterlichen Kampfesmut beweisen mußt. Auch hier haben sich die Säbel Zinken verkrochen und sind eine ungute Partnerschaft mit Qualen Fürsten eingegangen. Noch einmal hast Du die Chance, nach zehn durchgestandenen Runden gegen die Monster Erfahrungspunkte zu sammeln – 2700 an der Zahl.



### Qualen Fürst



Die riesige, grau-schwarze Fledermaus, die mit ihren überlappenden Flügeln viel Mühe macht.

## Endlich: Windia

Es war ein mühsamer Weg bis in die Stadt Windia. Kaum ein Mensch treibt sich im Freien herum, denn ein stürmischer Wind fegt durch die

Das Faunenherz-Amulett schützt gegen böse Magie.



Stadt. Die Fensterläden schwingen hin und her und die Kälte durchdringt den dicksten Wams. Sofort suchst Du das Haus, in dem Otto wohnt, um mehr über Kapitän Max zu erfahren.



Otto erzählt Dir über die Regenbogenstraße.



Der Wind hat die Regenbogenstraße zerstört.



Der Mobius Warg lebt zur Schiffsanlegestelle. Du kannst ihn jetzt noch nicht benutzen.



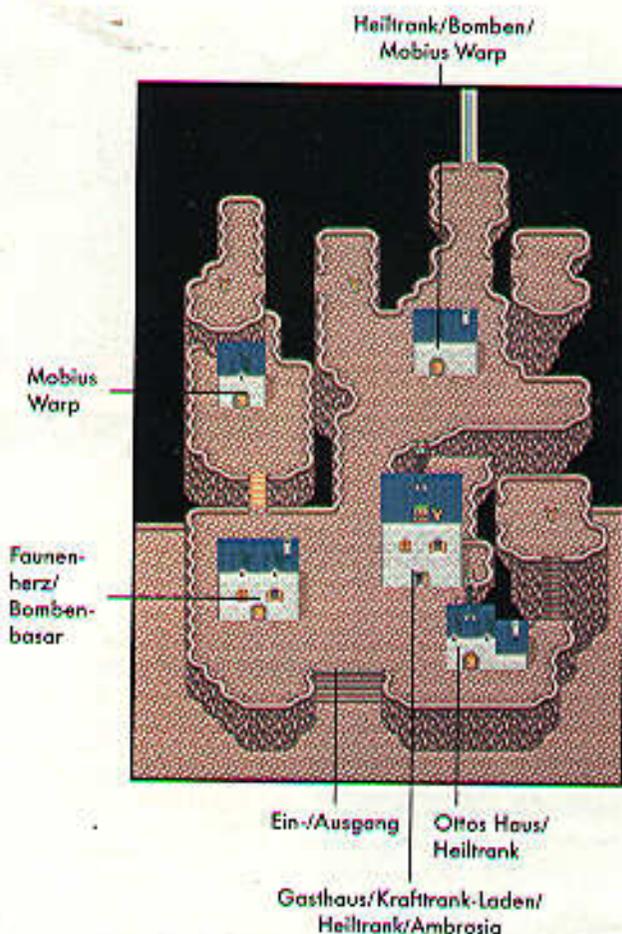
Durch den Wind sind auch die Zauberkraftmilde verbraucht.



Teuer, aber hilfreich! Das Faunenherz-Amulett.

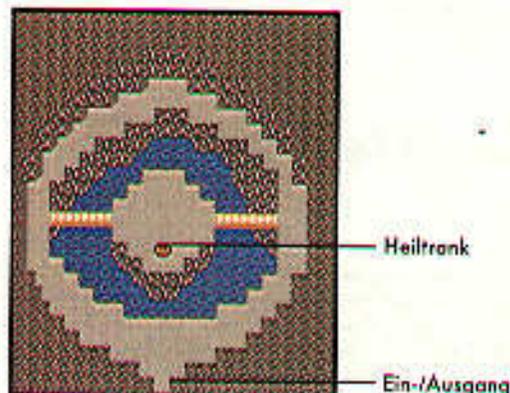


Dieser Warg bringt Dich zurück nach Feuerberg.



## Kurze Rast

Otto vermutet, daß die Quelle des unsoeligen Windes am Sturmberg zu finden ist. Befindet sich dort auch der Kristall des Windes? Du beschließt, das herauszufinden und machst Dich auf. Du kommst am Wind Tempel vorbei und Kalja schlägt vor, hier eine kurze Rast einzulegen. Du findest etwas Heiltrank in einer Kiste, der ja nicht schaden kann. Und schon macht Ihr Euch wieder auf den Weg. Wenn Du aus dem Wind Tempel herauskommst, werden Dir zwei Dinge ganz klar: Erstens kann der Sturmberg nicht mehr fern sein und zweitens bist Du mehr als froh, daß Du nicht allein diesen Berg erklimmen mußt. Kalja ist Hilfe und Beruhigung in einer Person.



# Sturmberg

Sturmumbraust erhebt sich majestätisch der Berg, an dessen Fuße Du Dir so klein vorkommst wie nie zuvor. Anhöhe um Anhöhe kletterst Du empor, sammelst mal hier mal da ein, was Du findest,



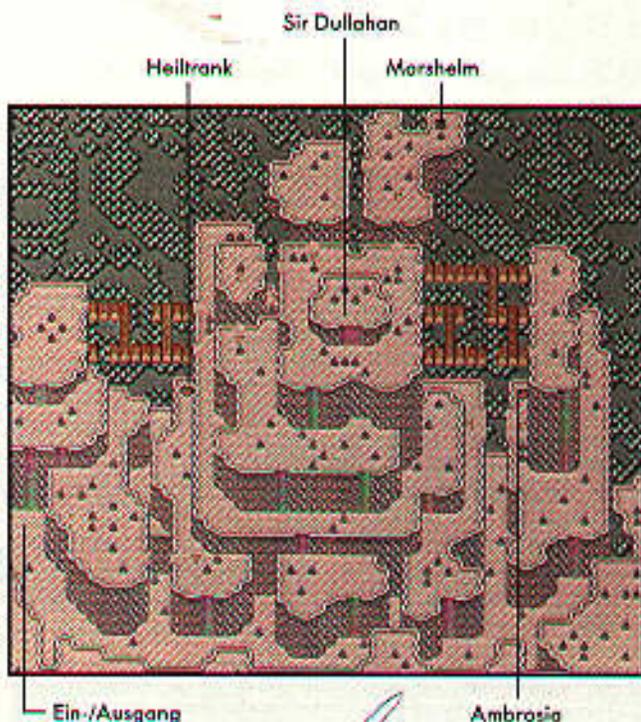
Kein Helm schützt so gut wie der Marshelm.



freust Dich über den schützenden Marshelm und trittst mutig den Bergmonstern entgegen, bis... ja, bis Du Sir Dullahan, dem selbsternannten König des Berges gegenüberstehst.



Sir Dullahan weiß, wo sich der Kristall des Windes befindet.



## Sir Dullahan

Er hat sich sein Eremitendomizil auf dem Gipfel des Sturmbergs errichtet, nachdem er bei einem Duell seinen Kopf verlor. Seitdem trägt er ihn stolz unter dem Arm und hält sich nach wie vor für den fabelhaftesten Ritter aller Zeiten. In seiner Oberheblichkeit ist er sich sicher, den Kristall des Windes für immer behalten zu können. Antworte ihm mit der Felsenaural!

HP	Angriffkraft	Abwehrkraft
14000	150	85

# Zurück in Windia

Sir Dullahans Hinweis auf den Kristall des Windes beschränkt sich darauf, daß ein gewisser Vulturo in seinem Besitze sei. Etwas ratlos läufst Du zurück nach Windia und suchst nochmals Otto auf. Der versucht gerade, nachdem sich der Wind etwas gelegt hat, die Regenbogenstraßenmaschine wieder in Gang zu setzen. Und... es funktioniert! Jetzt schickt er Dich zu dem Turm im Norden und bittet Dich, dort nicht nur den Windkristall Vulturos Klauen zu entreißen, sondern auch Ottos Tochter zu befreien. Lausche seinen Worten aufmerksam, denn er kennt auch das Geheimnis der Schalter in Vulturos Turm. Vielleicht wird Dir diese Information helfen, Vulturos Versteck ausfindig zu machen.



Die Regenbogenstraßenmaschine funktioniert wieder.



Otto kann Dir etwas über die Schalter im Turm erzählen.

# Vulturos Turm

## 7 Etagen pure Gefahr

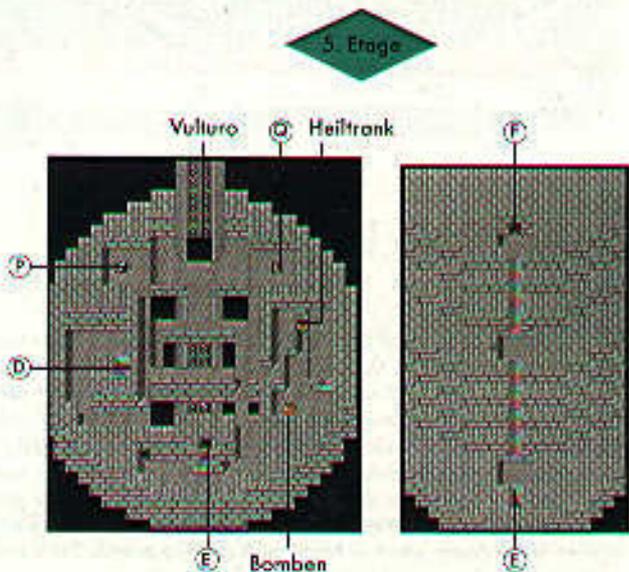
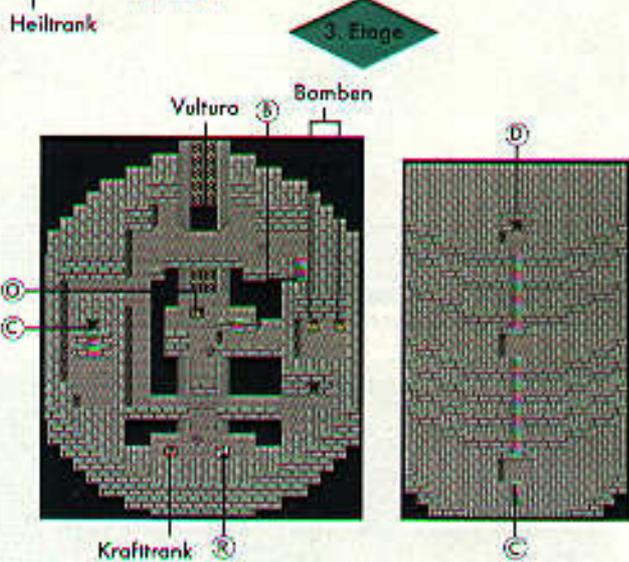
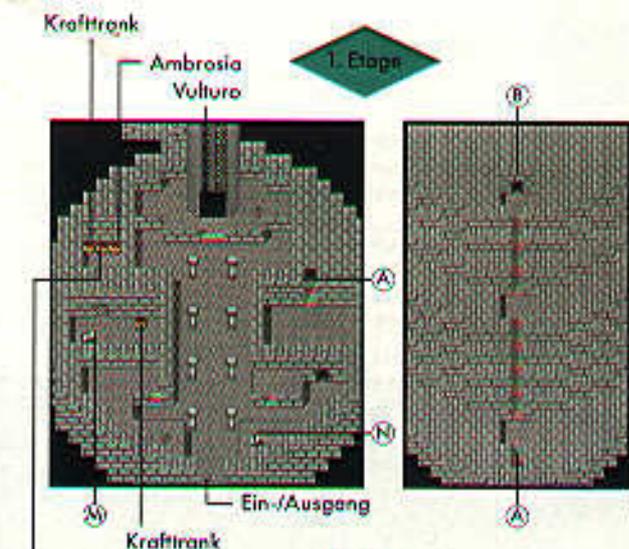
Die wunderschöne Regenbogenstraße hat Dich zu Vulturos Turm nördlich von Windia geführt. Beschwingt und mit der Gewißheit im Sinn, daß Du es schaffen kannst, dieses Abenteuer zu einem glücklichen Ende zu führen, durchschreitest Du das Turmtor. Ein junges Mädchen hat sich gleich am Eingang des Turmes untergestellt, um dem scharfen Wind draußen zu entgehen. Es ist Norma, Othos Tochter. Beruhigend sprichst Du auf sie ein, erzählst ihr von der wieder intakten Regenbogenstraße und daß ihr Vater besorgt zuhause auf sie wartet. Mit einem kurzen Gruß eilt sie fort. Das wäre also geschafft! Jetzt zu weniger einfachen Dingen: Die Erkundung des Turms. Vulturo, der Turmwächter treibt ein böses Versteckspiel mit Dir. Auf jeder Etage hat er seine Schlupflöcher. Wenn Du glaubst, Du hast ihn endlich gestellt, verschwindet er ganz plötzlich wieder im Turmlabyrinth. Um ihn endlich zu packen, beschließt Du die Liftschalter in durchforschten Etagen zu zerstören.



Norma ist froh, daß sie endlich nach Hause kann.



Immer wieder erwidert Dir Vulturo und lacht sich hässlich ins Gesichtchen.



## Der Schaltertrick

So leicht, wie Vulturo vielleicht denkt, läßt Du Dich nicht ins Bockshorn jagen. Mag er nur immer wieder verschwinden, denkst Du Dir, irgendwann habe ich ihn in die Ecke gedrängt. Du folgst Vulturo durch die verschiedenen Turmetagen und sobald Du ein Stockwerk vollständig erforscht hast, zerstörst Du den Liftschalter. Nun kann der windige Turmwächter wenigstens nicht mehr in eine dieser Etagen flüchten. Mit der Axt ist das schnell erledigt. Du findest Schalter in der 2., 4. und 6. Etage.



Mit einem Achtschlag zerstörst Du die Liftschalter, um Vulturo den Weg zurück abzuschneiden.

### Flammen Greif



Ein besonders böser geflügelter Geistes, der mit seinem Flamm-gas Staub aufwirbelt.

### Xnlhps



Die Mischung aus Mensch und Löwe kennzeichnet sich nur in der Besetzung dunkler magischer Kräfte.

### Morbius



Die Zauberer, der seiner Zeit alle Schande macht. Er kann sich sogar selbst töten.

### Luzifer



Das ist Stein gemacht. In einem zum Leben erweicht und schwingt seine Schwerter mächtig.

### Optik Trick



Acht Beine und ein hypnotisches Auge, das jeden Gegner auf den ersten Blick verstrickt.

### Teufels Reiter

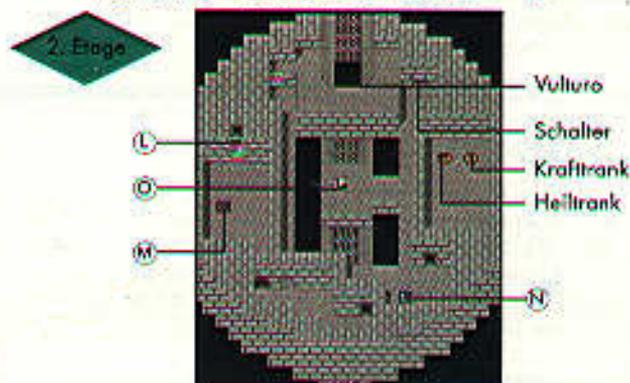
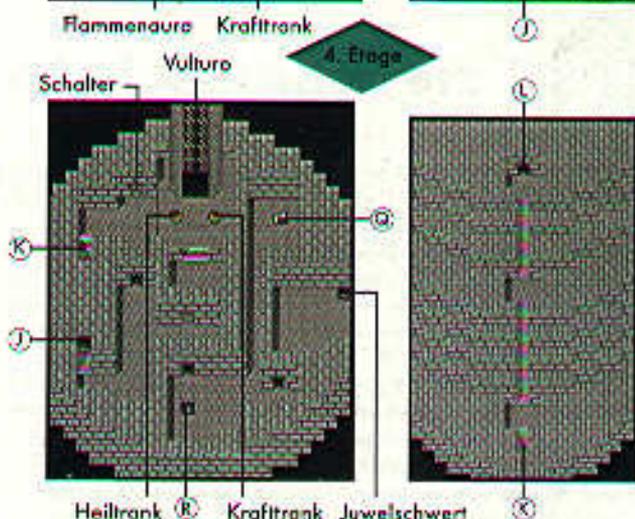
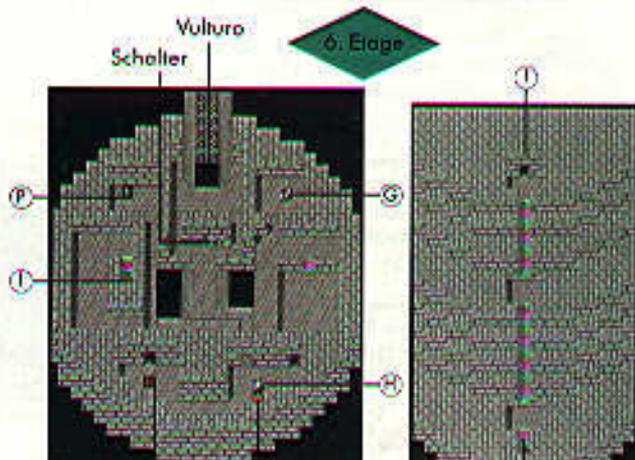
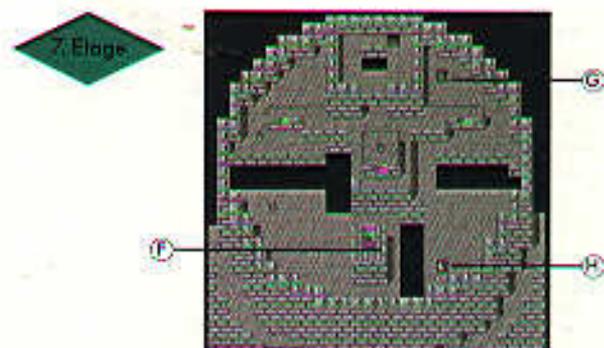


Etwas trübselig, aber der antikoustete Ritter wirft am liebsten mit seinem Kopf durch die Bogen.

### Kon Stricta



Das überdimensionale Schwert hat Köpfchen und verurteilt jeden Gegner. Auch Dich?



## ● Vulturos Ende?!

Vulturo ist schlau, aber nicht schlau genug – für Dich! Du hast eine Etage nach der anderen in dem finsternen Turm erklimmen und mit Deiner Axt die Liftschalter zerstört, damit Vulturo nicht mehr in eine andere Etage flüchten kann. Bei der Erforschung des Turms hast Du das mächtige Juwelschwert gefunden, das stärker ist als jedes andere Schwert, das je die Welt erblickte. Und noch eine magische Kraft liegt jetzt in Deinen Händen – die Magie der Flammenaura. Die Erschaffer dieser Aura hielten sie selbst für zu mächtig, um sie in die Hände Sterblicher zu legen. Doch in Deinen Händen wird sie dem Guten dienen. Nun bleibt nur noch eine Frage offen: Wo ist Vulturo? Bisher hielt er sich nur in Etagen mit ungeraden Nummern auf und Du befindest Dich mittlerweile im siebten Stock-

	Mächtiger kann Magie nicht sein - die Flammenaura.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Das mächtigste Schwert der Welt - das Juwelschwert.	<input checked="" type="checkbox"/>
	Die Luftmünze öffnet die letzte Tür im Foresturm.	<input checked="" type="checkbox"/>

werk, doch auch hier ist Vulturo nicht zu sehen. Irgendwo muß der Anführer der Vogelmonster ja sein. Schließlich hast Du ihn entdeckt und stellst Dich dem Kampf!



Erdlich - Vulturo ist besiegt und der Strahl des Miras erstrahlt.

## Vulturo

Er bezeichnet sich selbst als den König der Vogelmonster. Wenn er die Flügel schwingt, gleicht das einem Wirbelsturm. Doch seine Flügel sind auch ein Schirmschild, das magische Attacken dem Angreifer zurückschleudert. Sobald er den Schild fallen läßt, hast Du aber freie Bahn. Vulturo ist überaus widerstandsfähig, doch kluge Kämpfer triumphieren!

HP	Angriffskraft	Abwehrkraft
25000	110	95



## Herrliche Ruhe in Windia

Nachdem Du den Kristall des Windes aus den Klauen des Monsters befreit hast, begibst Du Dich erneut nach Windia. Die friedvolle Ruhe ist in die kleine Stadt wieder eingekehrt. Jetzt weißt Du, warum Du all diese Strapazen auf Dich nimmst, denn alle Bewohner Windias lächeln Dich dankbar an. Auch Otto freut sich, Dich wiederzusehen und versorgt Dich mit neuen Informationen über die Regenbogenstraße. Du brauchst den sagenhaften Vulkanstein, um Dir einen Weg zu Kapitän Max zu bahnen. Dieser Stein sei in Feuerburg zu finden. Plötzlich taucht Rubens bei Otto auf. Als er „Vulkanstein“ hört, erinnert er sich, daß sein Vater Arion mal darüber erzählt hat. Außerdem ist er überzeugt, daß es für Dich leichter sein wird, den geheimnisvollen Stein zu finden, wenn er Dich durch seine Heimatstadt begleitet. Natürlich freust Du Dich, daß Du Gesellschaft hast auf dem langen Weg nach Feuerburg und unverzüglich macht Ihr Euch auf. Gespannt fragst Du Dich, was Dich wohl als nächstes erwarten wird.



Um die Regenbogenstraße so weit zu verlängern, daß Du Kapitän Max erreichst, braucht Otto den Vulkanstein.

## Rubens

Das letzte Mal als Du Rubens sahst, hing er an einer Leiter, die seinen Sturz von der Hängebrücke gestoppt hatte. Er erzählt Dir, daß Wombel kam und ihm aus seiner mißlichen Lage heraushalf. Diese neue Erfahrung hat Rubens gestärkt – an Willen und vor allem auch an Kampfkraft, so daß er in der Lage ist, Dir noch besser zu helfen als bisher.

Level	31
HP	1320
Waffen	Meerperlen
Helm	Plutohelm
Rüstung	Levanrüstung
Schild	Kreis
Sonstiges	Nymphenträne



## Auf nach Feuerburg!

Hurtigen Schrittes sind Rubens und Du nach Feuerburg gewandert. Hier ist längst der Alltag in das Leben der Menschen zurückgekehrt. Fast scheint es so, als hätten sie die schrecklichen Erlebnisse der jüngsten Vergangenheit längst vergessen. Euer Weg führt Euch direkt zu Arion. Er muß noch immer das Bett hüten, denn so ganz hat er sich von den Strapazen, denen er auf dem Vulkan ausgesetzt war, noch nicht erholt. Zaghaft, um ihn nicht zu überanstrengen, fragst Du, ob er etwas von einem Gegenstand gehört hat, den man Vulkanstein nennt. Arion lächelt aufmunternd und zieht etwas



Der Vulkanstein ist die Quelle reiner Energie.

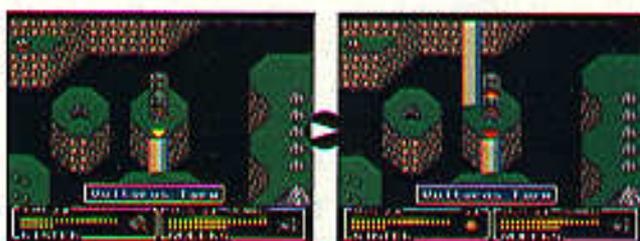


unter der Bettdecke hervor – ein unförmiges und unscheinbares Etwas: Der Vulkanstein. Er hat ihn wie seinen Augapfel gehütet, um ihn dem Helden zu geben, der ihn verdient.



## Der Weg zu Kapitän Max

Nachdem Du Dich herzlich von Arion verabschiedet hast, gehst Du zurück nach Windia. Otto setzt den Vulkanstein in seine Regenbogenstraßenmaschine ein und schon ist der Weg frei zu Spencers Ort, wo Ihr einen unterirdischen See abfließen lassen müßt, um Kapitän Max Schiff vom Trockendock herunterzuholen.



## Auf nach Feuerburg!

Hurtigen Schrittes sind Rubens und Du nach Feuerburg gewandert. Hier ist längst der Alltag in das Leben der Menschen zurückgekehrt. Fast scheint es so, als hätten sie die schrecklichen Erlebnisse der jüngsten Vergangenheit längst vergessen. Euer Weg führt Euch direkt zu Arion. Er muß noch immer das Bett hüten, denn so ganz hat er sich von den Strapazen, denen er auf dem Vulkan ausgesetzt war, noch nicht erholt. Zaghaft, um ihn nicht zu überanstrengen, fragst Du, ob er etwas von einem Gegenstand gehört hat, den man Vulkanstein nennt. Arion lächelt aufmunternd und zieht etwas



Der Vulkanstein ist die Quelle reiner Energie.



unter der Bettdecke hervor – ein unförmiges und unscheinbares Etwas: Der Vulkanstein. Er hat ihn wie seinen Augapfel gehütet, um ihn dem Helden zu geben, der ihn verdient.



## Der Weg zu Kapitän Max

Nachdem Du Dich herzlich von Arion verabschiedet hast, gehst Du zurück nach Windia. Otto setzt den Vulkanstein in seine Regenbogenstraßenmaschine ein und schon ist der Weg frei zu Spencers Ort, wo Ihr einen unterirdischen See abfließen lassen müßt, um Kapitän Max Schiff vom Trockendock herunterzuholen.



## Am Pier

Alle Mann an Bord! Einsam und verlassen wirkt das Schiff, das am Pier angelegt hat. Aber der Eindruck täuscht, das merkst Du sofort, wenn Du an Bord geklettert bist. In jeder Ecke warten die Monster, die Kapitän Max Schiff gekapert haben. Max wird irgendwo auf dem Schiff festgehalten, nur wo? Eine fiebrige Suche beginnt!



## Schwankende Planken



Langsam lernst Du die Gesetze des Schiffes kennen. Wendig kletterst Du die Masten rauf und runter. Um an einen der Masten heranzukommen, mußt Du allerdings zunächst die Salzfüßer aus dem Weg schieben. Diese Kletterpartie ist unerlässlich, wenn Du Kapitän Max befreien willst. Zu dieser Erkenntnis bist Du gekommen, als Du einen ersten Blick in den Bauch des Schiffes geworfen hast. Oberhaupt der Blick auf die Unterdecks... ein einziges Monstertreffen. Kein Gang, der nicht versperrt ist. Auch die Holzbohlen sind nicht so sicher, wie sie aussehen. Ganz schnell fällt man da herunter.

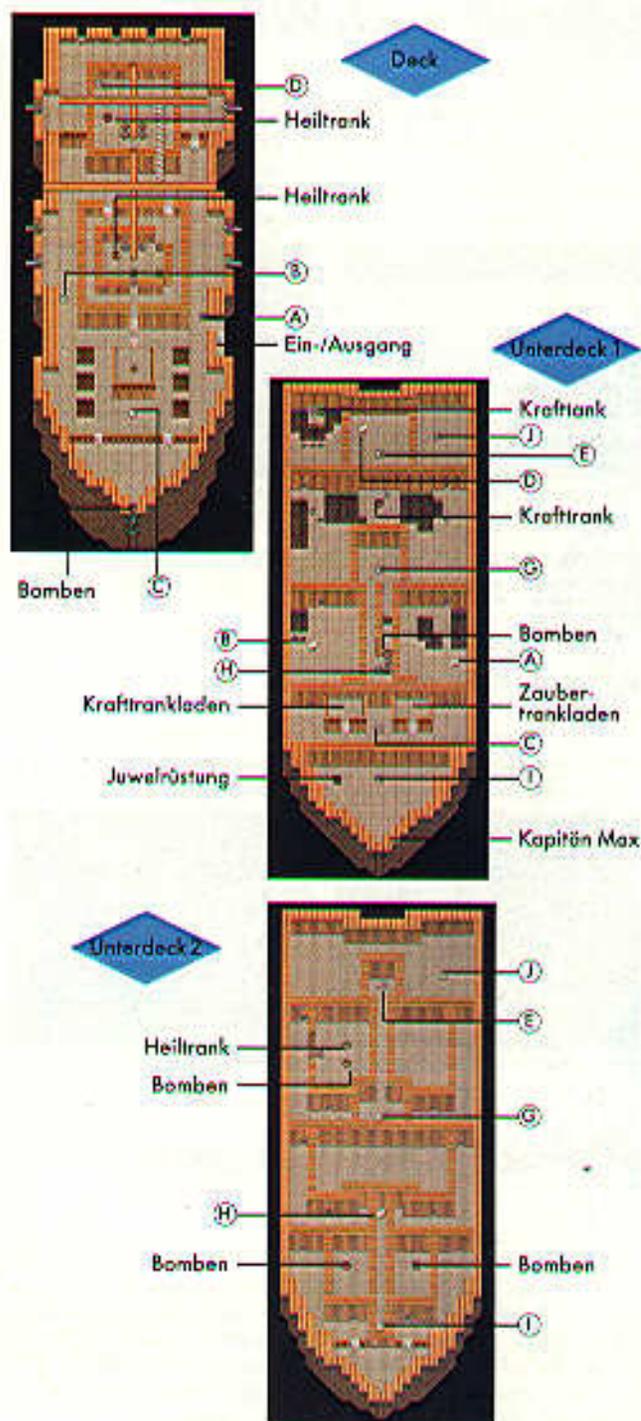
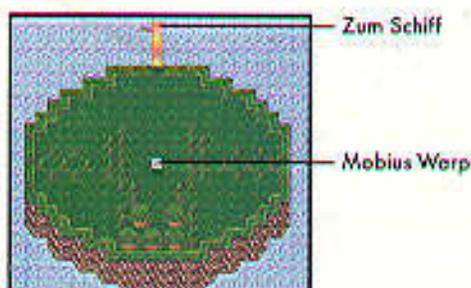
Eine Kletterpartie auf den Schiffsmasten bringt Dich dahin, wohin Du möchtest.



Der wirkungsvollste Schutz, den es gibt - die Juwelryüstung.



Kate ist froh ihren Vater Max gefunden zu haben. Er muß jedoch sofort in ärztliche Behandlung in Windia.



## Treff am Pier

Du eilst Kalia und ihrem Vater nach, die Richtung Windia aufgebrochen sind. Schon am Pier wirst Du aufgehalten. Spencer und Tristan warten bereits auf Dich, denn sie müssen Dir eine wichtige Nachricht überbringen. Phobia wünscht Dich so schnell wie möglich zu sehen und will Dich im Gasthaus von Windia treffen.

## Schnell nach Windia

Durch den Mobius Warp hast Du Dich direkt nach Windia transportieren lassen. Phobia begrüßt Dich freudenstrahlend und drängt Dich, Kapitän Max unverzüglich aufzusuchen. Rubens ist vollkommen erschöpft und bittet Phobia, Dich an seiner Statt zu begleiten. Er muß erst einmal frische Kräfte sammeln.



Phobia begleitet Dich, denn Rubens ist erschöpft.



Kapitän Max hat wichtige Informationen für Dich.

## Licht Tempel

Vom Kardio Tempel aus warpt Ihr Euch zum Licht Tempel. Dort erwartet Euch Wombel mit ein paar aufmunternden Worten. Dich darf der Mut und die Kampfeskraft nicht verlassen, denn das Ende Deiner Mission naht. Du holst Dir noch ein wenig Krafttrank im Tempel und schon schreitest Du der nächsten Herausforderung entgegen.



Wombel erzählt Dir von Dämonen Klirg.



Ein Geheimgang führt Dich zum Krafttrank.

## Einmal Kapitän sein

Du hast Dir schon immer gewünscht, Kapitän auf einem großen Schiff zu sein. Nun bietet sich Dir diese einmalige Chance. Max hat Dir sein Schiff überlassen. Das Ruder fest in der Hand, steuerst Du durch die Klippen bis zum Anlegeplatz unterhalb des Focusturmes. So sehr Du die Fahrt übers Wasser auch genießt, kannst Du nicht vergessen, daß das der friedvolle Beginn des Finales Deiner Mission ist. Doch Du spürst keinen Funken Angst.

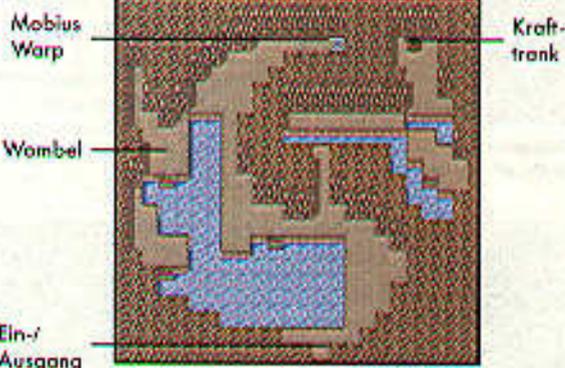


## Phobia



Phobia begleitet Dich im letzten Kapitel Deines Abenteuers. Zusammen werdet Ihr jeder Gefahr trotzen, denn Phobia hat seit dem ersten Mal, als Ihr Euch getroffen habt, viel dazu gelernt. Als Bogenschützin ist sie unentbehrlich. Achte darauf, daß ihr nie die Pfeile ausgehen.

Level	34
HP	1480
Waffen	Amalibogen
Helm	Plutahelm
Rüstung	Zauberumantel
Schild	Venuschild
Sonstiges	Horrenring



Stolz fährst Du das Ruder auf Max' Schiff.



Noch weißt Du nicht, was Dich am Anlegeplatz erwartet.

## Treff am Pier

Du eilst Kalia und ihrem Vater nach, die Richtung Windia aufgebrochen sind. Schon am Pier wirst Du aufgehalten. Spencer und Tristan warten bereits auf Dich, denn sie müssen Dir eine wichtige Nachricht überbringen. Phobia wünscht Dich so schnell wie möglich zu sehen und will Dich im Gasthaus von Windia treffen.

## Schnell nach Windia

Durch den Mobius Warp hast Du Dich direkt nach Windia transportieren lassen. Phobia begrüßt Dich freudenstrahlend und drängt Dich, Kapitän Max unverzüglich aufzusuchen. Rubens ist vollkommen erschöpft und bittet Phobia, Dich an seiner Statt zu begleiten. Er muß erst einmal frische Kräfte sammeln.



Phobia begleitet Dich, denn Rubens ist erschöpft.



Kapitän Max hat wichtige Informationen für Dich.

## Licht Tempel

Vom Kardio Tempel aus warpt Ihr Euch zum Licht Tempel. Dort erwartet Euch Wombel mit ein paar aufmunternden Worten. Dich darf der Mut und die Kampfeskraft nicht verlassen, denn das Ende Deiner Mission naht. Du holst Dir noch ein wenig Krafttrank im Tempel und schon schreitest Du der nächsten Herausforderung entgegen.



Wombel erzählt Dir von Dämonen Klirg.



Ein Geheimgang führt Dich zum Krafttrank.

## Einmal Kapitän sein

Du hast Dir schon immer gewünscht, Kapitän auf einem großen Schiff zu sein. Nun bietet sich Dir diese einmalige Chance. Max hat Dir sein Schiff überlassen. Das Ruder fest in der Hand, steuerst Du durch die Klippen bis zum Anlegeplatz unterhalb des Focusturmes. So sehr Du die Fahrt übers Wasser auch genießt, kannst Du nicht vergessen, daß das der friedvolle Beginn des Finales Deiner Mission ist. Doch Du spürst keinen Funken Angst.

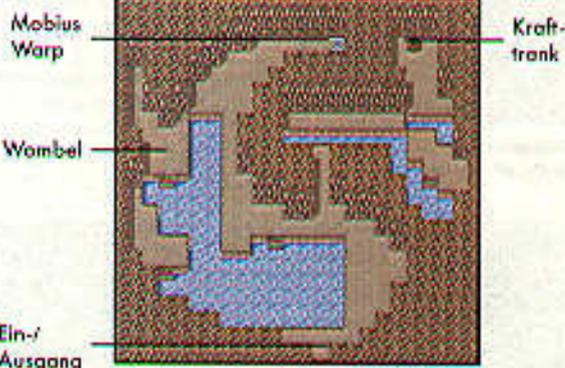


## Phobia



Phobia begleitet Dich im letzten Kapitel Deines Abenteuers. Zusammen werdet Ihr jeder Gefahr trotzen, denn Phobia hat seit dem ersten Mal, als Ihr Euch getroffen habt, viel dazu gelernt. Als Bogenschützin ist sie unentbehrlich. Achte darauf, daß ihr nie die Pfeile ausgehen.

Level	34
HP	1480
Waffen	Amalibogen
Helm	Plutahelm
Rüstung	Zauberumantel
Schild	Venuschild
Sonstiges	Horrenring



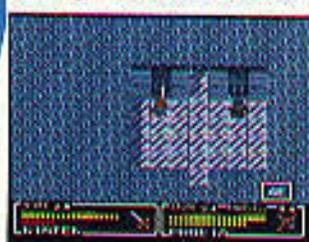
Stolz fährst Du das Ruder auf Max' Schiff.



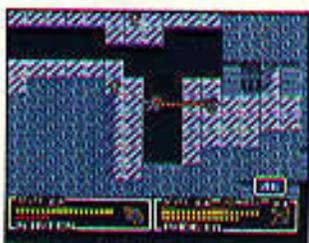
Noch weißt Du nicht, was Dich am Anlegeplatz erwartet.

## ● Schalter-Verwirrung

Mittlerweile bist Du in der 4. Etage des Turms angekommen. Vom Dämonen König gibt es noch keine konkrete Spur, wenn auch seine Anhänger Dir überall auflauern und versuchen, Dich aufzuhalten.



Mit dem Schwert aktivierst Du alle Schalter, die Du finden kannst.



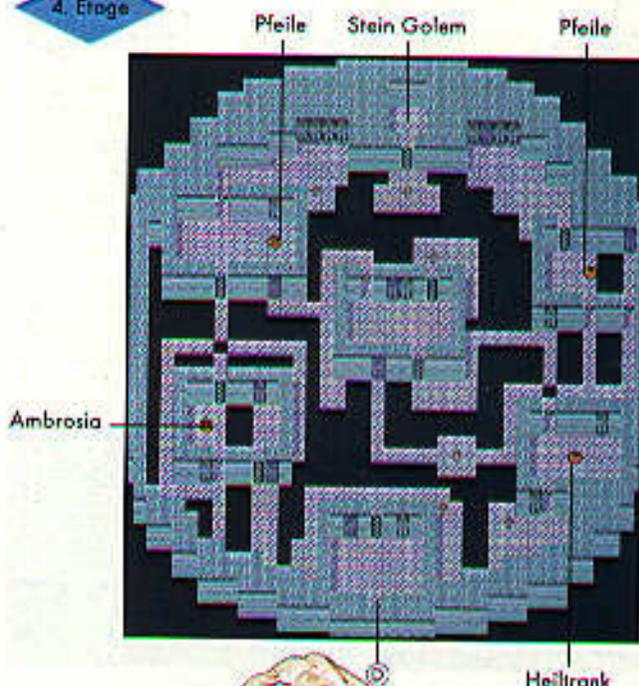
Funktioniere die Greifkraft wieder einmal zum Erstarren um.

Auf diesem Stockwerk bist Du gezwungen, sämtliche Schalter zu aktivieren. Hast Du nur einen einzigen übersehen, dann wirst Du Stein Golem und somit den Ausgang niemals zu sehen bekommen. Nach dem Sieg über Stein Golem verläßt Du das Labyrinth und gehst zum Turm. Jetzt ist das Hindernis verschwunden.



Dies kleinere Abgründe hilft ein beherzter Sprung hinweg.

4. Etage



## Stein Golem

Einst war er eine prächtige Statue, aber dann wurde er vom Dämonen König zum Leben erweckt. Er wirkt mit Felsbrocken, aber beherrscht auch die Macht einiger Zaubersprüche, die Dir und Phobia große Probleme bereiten können. Paßt auf!

RP	Angriffskraft	Abwehrkraft
10000	5	98



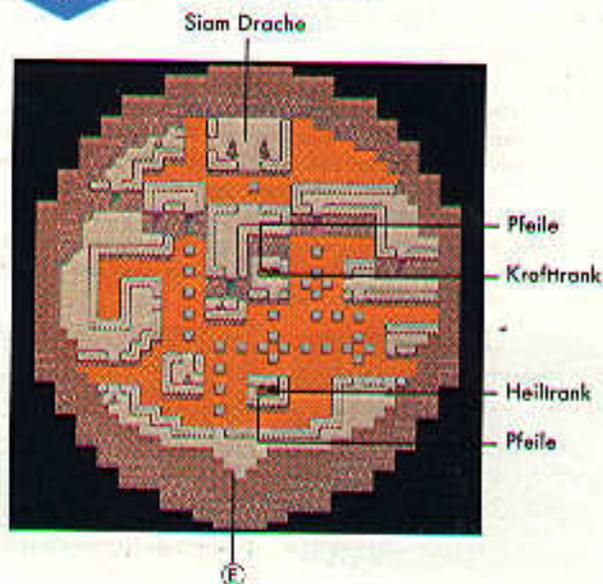
## ● Heiße Sprünge

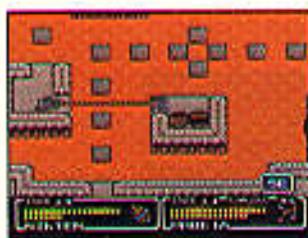
Der lavagefüllte Raum wirkt zunächst wie ein Kinderspiel, aber der Eindruck täuscht gewaltig. Es gibt nur einen einzigen Weg, der Dich und Phobie über die Lava zum Siam Drachen führt. Ein guter Rat: Erst denken, dann springen!



Der kluge und tapfere Held springt mit Köpfchen von Stein zu Stein, um zum Siam Drachen zu gelangen.

5. Etage

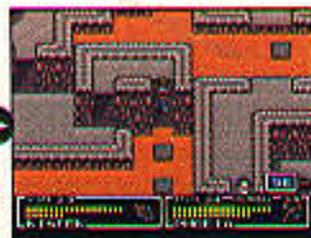




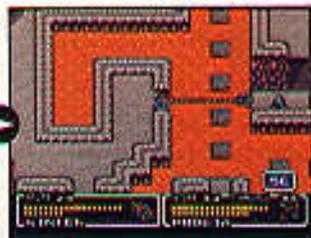
Auch die Grellenklasse hilft Dir über manches Abgrund hinweg.



Meine Erdhügel überwindst Du mit einem nützlichen Sprung.



Die Stufen hinauf und Du bist auf dem besten Weg zum Drachen.



Mit der Grellenklasse hinüberschwingen und das Ziel ist nahe.

## Siam Drache

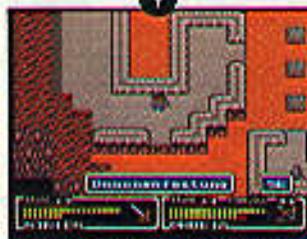
Riesige lederartige Flügel und zwei Köpfe, denen nichts angeteilt – das ist Siam Drache, Einer der letzten Überlebenden dieser vorgeschichtlichen Spezies. Er kämpft mit Feuer, Gift und Galta. Doch am liebsten mag er, wenn es donnert und blitzt. Da ist es nicht leicht, einen kühlen Kopf zu behalten.

HP	Angriffskraft	Abwehrkraft
15000	235	90

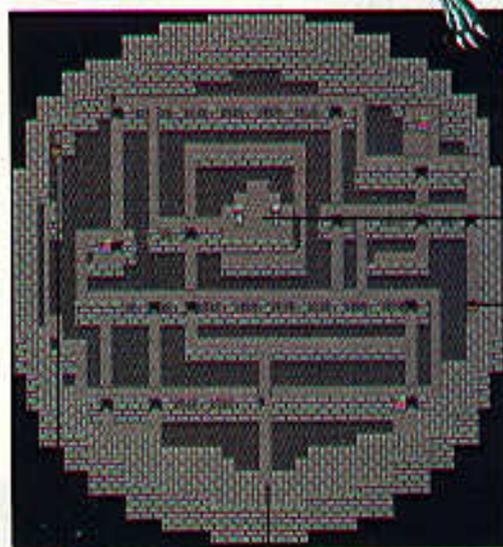


## ● Undurchschaubares Labyrinth

Die begehbaren Wege in der 6. Etage sind schmal. Fällst Du herunter, landest Du ein Stackwerk tiefer und darfst noch einmal durch den Lavaraum hüpfen. Immer wieder landest Du in einer Sackgasse. Jedenfalls glaubst Du das zunächst, nachdem Du durch ein Tor geschritten bist und es nicht mehr vorwärts geht. Ärgerlich schwingst Du Dein Schwert, aber das ist auch keine Lösung. Plötzlich glaubt Phobia einen Lichtschimmer seitlich im finsternen Torbogen zu entdecken. Vorsichtig tastet Ihr Euch vor und...Ihr seid in einer verglasten Arkade. Ein unheimliches Gemäuer, dieser Focusturm, geht es Dir durch den Kopf. Doch Du hast keine Zeit für besinnliche Gedanken, denn in den Arkaden warten schon die nächsten Monster, die Dir den Weg versperren wollen. Allerdings läßt Du Dich nicht so ohne Weiteres aufhalten.



Kannst Du in 6. Stock von Wege ab, landest Du im Labyrinth.



6. Etage

Falcono

Krafttrank

Pfeile

Ⓜ

## Falcono

Er ist der ältere Cousin von Vulturo und der üble Charakter scheint ein Familienmerkmal zu sein. Allerdings beherrscht Falcono den Todestanz, den jeder Gegner fürchtet. Sobald er seinen Schirmschild einsetzt, kann er magische Angriffe zurückschleudern. Doch das ist längst nicht alles...!

HP	Angriffskraft	Abwehrkraft
20000	240	95

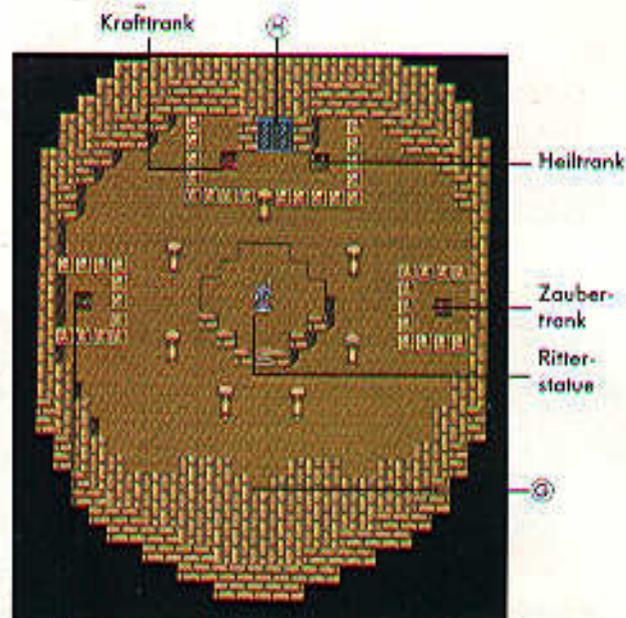


## Dämonenfestung

Die obersten Etagen des Focusturms werden im Volksmund „Dämonenfestung“ genannt, denn hier residiert der Dämonen König. Phobia und Du betretet diese unheimlichen Räumlichkeiten mit mehr als gemischten Gefühlen. Alles ist so schmucklos und irgendwie finster. Fast kommt es Dir so vor, als könntest Du das Böse körperlich wahrnehmen. Schauer laufen Dir den Rücken herunter. Phobia sucht zur Beruhigung Deine Hand. Auch sie kann ihre unbeschreibliche Furcht nicht länger verbergen. Tröstend flüstert Ihr Euch Worte des Mutes zu. Schon beim ersten Schritt in die Dämonenfestung fällt Euch eine Statue auf, die in der Mitte des Raums steht. Bei genauerem Hinsehen fängt die Statue plötzlich an zu reden. Es stellt sich heraus, daß die Kristalle der Erde durch diese mystische Statue sprechen können. Sie geben Dir aus Dankbarkeit für ihre Rettung ihre Kraft. Und die wirst Du auch gut gebrauchen können, wenn Du erst dem Dämonen König gegenüberstehst. Bevor es aber so weit ist, durchstöberst Du alle Ecken des großen Raumes. Hier und da stehen Truhen herum, die wertvolle Dinge enthalten: Zaubertank, Kraft- und Heiltrank, sowie Pfeile für Phobia. Nun fühlt Ihr Euch gerüstet für den alles entscheidenden Kampf gegen den Dämonen König. Auch Euer Mut ist wieder da. Festentschlossen das Böse für immer zu verbannen, schreitet Ihr durch das große Tor...

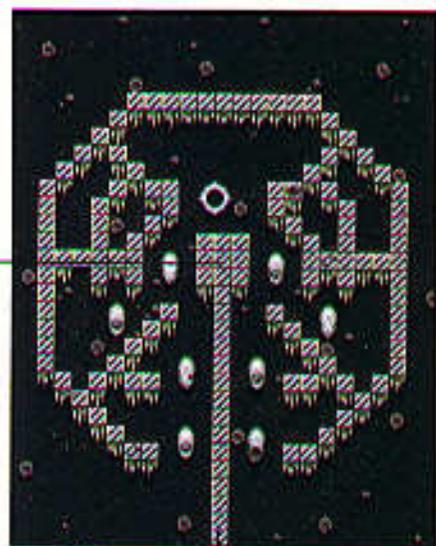


Die Kristalle sprechen mittels der Statue zu Dir und schenken Dir ihre überirdischen Kräfte.



Pfeile

Dämonen König



## Dämonen König

Er ist die Wurzel allen Böses auf der Welt. Er war es, der die Kristalle in seine Gewalt brachte, um eine Welt zu schaffen, in der nur noch monsterähnliche Kreaturen ein wohlfeiles Leben führen können. Er besitzt die Fähigkeit, sich in verschiedene Gestalten zu transformieren. Und je nachdem welche Gestalt er angenommen hat, ändert er auch seine Angriffstaktik. Das wird ein kräftezehrender Kampf, bei dem Du immer ein waches Auge auf Deine Energieanzeige werfen solltest. Nur wenn Du diesen Kampf bestehst, wird der Frieden in die Welt zurückkehren. Diese Erkenntnis verleiht Dir übermenschliche Kräfte, denen selbst der Dämonen König nicht gewachsen sein wird. Viel Glück!

HP	Angriffkraft	Abwehrkraft
40000	50	120





## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
63760 Großostheim  
(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisiertem Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.  
Ziegelstraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-061-3118818

## PFLEGE UND WARTUNG

- Das Grundgerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt, noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.

- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und leicht feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünnern, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

**Nintendo**<sup>®</sup>  
**SQUARE**<sup>™</sup>